

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6492265号
(P6492265)

(45) 発行日 平成31年4月3日(2019.4.3)

(24) 登録日 平成31年3月15日(2019.3.15)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 6 5 3

請求項の数 2 (全 49 頁)

(21) 出願番号	特願2017-6900 (P2017-6900)	(73) 特許権者	597044139 株式会社大都技研 東京都台東区東上野一丁目1番14号
(22) 出願日	平成29年1月18日(2017.1.18)	(74) 代理人	100119758 弁理士 菊地 保宏
(65) 公開番号	特開2018-114118 (P2018-114118A)	(72) 発明者	押谷 博文 東京都台東区東上野一丁目1番14号 株式会社大都技研内
(43) 公開日	平成30年7月26日(2018.7.26)	(72) 発明者	鈴木 けい一 東京都台東区東上野一丁目1番14号 株式会社大都技研内
審査請求日	平成29年6月6日(2017.6.6)	(72) 発明者	毛呂 謙介 東京都台東区東上野一丁目1番14号 株式会社大都技研内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技の進行を監視する監視手段と、複数種類の演出を実行する演出実行手段と、を備えた遊技台であって、

前記複数種類の演出には、複数の演出パートからなる第一の演出と、次の演出パートの実行を示唆する示唆演出と、が少なくとも含まれ、

前記第一の演出は、第一の演出パートと、前記第一の演出パートの次の演出パートである第二の演出パートと、を少なくとも備える演出であり、

前記第一の演出パートは、第一の演出パート表示を表示する演出であり、

前記第二の演出パートは、第二の演出パート表示を表示する演出であり、

前記示唆演出は、示唆演出表示を表示する演出であり、

前記演出実行手段は、前記第一の演出パート表示を表示している場合であって第一の条件が成立した直後には、前記第一の演出パート表示の表示を継続するとともに前記第一の演出パート表示に追加して前記示唆演出表示を表示する手段であり、

前記演出実行手段は、前記第一の演出パート表示の表示を継続するとともに前記示唆演出表示を表示している場合であって第二の条件が成立した場合には、表示中の前記第一の演出パート表示及び前記示唆演出表示に代えて、前記第二の演出パート表示を表示する手段であり、

前記第一の演出パート表示は、時間経過に応じて進行する表示であり、

前記第一の条件は、前記監視手段に基づいて前記第一の演出パート表示の表示を開始し

10

20

てから N (N は自然数) 遊技が経過した場合に成立する条件であり、

前記第二の条件は、前記監視手段に基づいて前記第一の演出パート表示の表示を開始してから M (M > N、かつ M は 2 以上の自然数) 遊技が経過した場合に成立する条件である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技台であって、

遊技を開始させる操作を受け付ける操作受付手段を備え、

前記監視手段は、前記操作受付手段に対する操作を受け付けることに基づいて、遊技の経過を判断する手段である、
ことを特徴とする遊技台。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシン（回胴遊技機）、パチンコ機（弾球遊技機）に代表される遊技台に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技台の一つとして、例えば、スロットマシンが知られている。このスロットマシンは、メダルを投入してスタートレバーを操作することでリールを回転させるとともに、内部抽選によって役を内部決定し、ストップボタンを操作することでリールを停止させた時に、図柄表示窓上に内部決定に応じて予め定められた図柄の組合せが表示されると役が成立するように構成されている。そして、メダルの払出を伴う役が成立した場合には、成立した役に対応する規定数のメダルが払い出されるようになっている。

20

【0003】

このようなスロットマシンには、現在実行されている演出に続きの演出が存在する場合、現在実行されている演出の終了間際に、続きの演出が存在することを示唆する表示（以下、「NEXT表示」という）を行う遊技台がある（例えば、特許文献 1）。

【先行技術文献】

30

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2015 - 104557 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上述した演出表示には未だ改良の余地がある。

【0006】

本発明はこのような事情を鑑みてなされたものであり、演出表示に特徴を有する遊技台を提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記目的を達成するため、本発明に係る遊技台は、その一態様として、遊技の進行を監視する監視手段と、複数種類の演出を実行する演出実行手段と、を備えた遊技台であって、前記複数種類の演出には、複数の演出パートからなる第一の演出と、次の演出パートの実行を示唆する示唆演出と、が少なくとも含まれ、前記第一の演出は、第一の演出パートと、前記第一の演出パートの次の演出パートである第二の演出パートと、を少なくとも備える演出であり、前記第一の演出パートは、第一の演出パート表示を表示する演出であり、前記第二の演出パートは、第二の演出パート表示を表示する演出であり、前記示唆演出は、示唆演出表示を表示する演出であり、前記演出実行手段は、前記第一の演出パート表

50

示を表示している場合であって第一の条件が成立した直後には、前記第一の演出パート表示の表示を継続するとともに前記第一の演出パート表示に追加して前記示唆演出表示を表示する手段であり、前記演出実行手段は、前記第一の演出パート表示の表示を継続するとともに前記示唆演出表示を表示している場合であって第二の条件が成立した場合には、表示中の前記第一の演出パート表示及び前記示唆演出表示に代えて、前記第二の演出パート表示を表示する手段であり、前記第一の演出パート表示は、時間経過に応じて進行する表示であり、前記第一の条件は、前記監視手段に基づいて前記第一の演出パート表示の表示を開始してからN（Nは自然数）遊技が経過した場合に成立する条件であり、前記第二の条件は、前記監視手段に基づいて前記第一の演出パート表示の表示を開始してからM（M > N、かつMは2以上の自然数）遊技が経過した場合に成立する条件である、ことを特徴とする。

10

【発明の効果】

【0008】

本発明の遊技台によれば、実行中の演出が中断したのか、それとも最後まで実行されたのかの判断を容易とすることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの外観を示す斜視図である。

【図2】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの入賞ラインを示す図である。

【図3】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの制御部の回路ブロック図である。

20

【図4】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの各リールに施された図柄の配列を平面的に展開して示す図である。

【図5】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの入賞役（作動役を含む）の種類、各入賞役に対応する図柄組み合わせ、各入賞役の付与数を示す図である。

【図6】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの主制御部の遊技状態の遷移図である。

【図7】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの特典演出の概要を示す図である。

【図8】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの特典演出及び次演出示唆演出の流れを示すタイムチャートである。

【図9】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの特典演出及び次演出示唆演出の画像構成を示す図である。

30

【図10】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの特典演出及び次演出示唆演出の演出画像表示装置における表示態様を示す図である。

【図11】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの特典演出の流れを示すタイムチャートである。

【図12】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの特典演出の流れを示すタイムチャートである。

【図13】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図14】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

40

【図15】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの第1副制御部メイン処理、第1副制御部コマンド受信割込処理、及び第1副制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図16】図15のステップS3001の初期設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図17】図15のステップS3005の演出制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図18】図17のステップS3408の特典演出切替処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

50

【図 19】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの第 2 副制御部メイン処理、第 2 副制御部コマンド受信割込処理、第 2 副制御部タイマ割込処理、及び第 2 副制御部画像制御処理の流れを示すフローチャートである。

【図 20】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの特典演出 A の設定に関する第 1 副制御部 400 と第 2 副制御部 500 の対応関係を示すシーケンス図である。

【図 21】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの特典演出及び次演出示唆演出の演出画像表示装置における表示態様を示す図である（変形例）。

【図 22】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの特典演出及び次演出示唆演出の流れを示すタイムチャートである（変形例）。

【図 23】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの特典演出及び次演出示唆演出の画像構成を示す図である（変形例）。

【図 24】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの特典演出の流れを示すタイムチャートである（変形例）。

【図 25】本発明の別の一実施形態に係る特典演出の演出進行の流れを示すタイムチャート、及び特典演出を実行中の演出画像を示す図である。

【図 26】本発明の別の一実施形態に係る特典演出を実行中の演出画像を示す図である。

【図 27】本発明の別の一実施形態に係る停止操作報知演出の演出画像を示す図である（変形例）。

【図 28】本発明の別の一実施形態に係る特典演出の演出進行の流れを示すタイムチャート、及び特典演出を実行中の演出画像を示す図である（変形例）。

【図 29】本発明の別の一実施形態に係る特典演出の各演出パートのゲーム数、及び各演出パートのゲーム数を決定する時期を説明する図である（変形例）。

【図 30】本発明の別の一実施形態に係るスロットマシンの特典演出及び次演出示唆演出の流れを示すタイムチャートである（変形例）。

【図 31】本発明の別の一実施形態に係るスロットマシンの特典演出、次演出示唆演出及び継続演出の流れを示すタイムチャートである（変形例）。

【図 32】本発明の別の一実施形態に係るスロットマシンの特典演出を実行中の演出画像を示す図である（変形例）。

【図 33】本発明の別の実施形態に係る遊技台の概要を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、本発明の実施の形態について図面を用いて説明する。

【0011】

本実施形態のスロットマシンは、所定数の遊技媒体が投入され、かつ、複数種類の図柄がそれぞれ施された複数のリールが所定の回転開始指示操作を受け付けたことで回転を開始するとともに、その回転開始指示操作を受け付けたことに基づいて複数種類の役の内部当選の当否を抽選により判定し、その複数のリールそれぞれが、所定の回転停止指示操作を受け付けることで回転を個別に停止し、その抽選の結果に基づく役およびその複数のリールが停止したときの図柄組み合わせによって決まる条件が所定の払出し条件に、合致していれば遊技媒体を払い出して終了となり、合致していなければ遊技媒体を払い出さずに終了となる一連の遊技を進行する遊技台である。

[第 1 実施形態]

<全体構成>

まず、図 1 および図 2 を用いてスロットマシン 100 の全体構成について説明する。図 1 は、スロットマシン 100 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。図 2 は、入賞ラインの一例を示す図である。

【0012】

図 1 に示すスロットマシン 100 は、本発明の遊技台の一例に相当するものであり、本体 101 と、本体 101 の正面に取り付けられ、本体 101 に対して開閉可能な前面扉 102 と、を備える。本体 101 の中央内部には（図示省略）、外周面に複数種類の図柄が

10

20

30

40

50

配置されたリールが3個（左リール110、中リール111、右リール112）収納され、スロットマシン100の内部で回転できるように構成されている。これらのリール110～112はステッピングモータ等の駆動装置により回転駆動される。

【0013】

本実施形態において、各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形筒状の枠材に貼り付けられて各リール110～112が構成されている。リール110～112上の図柄は、遊技者から見ると、図柄表示窓113から縦方向に概ね3つ表示され、合計9つの図柄が見えるようになっている。図2を用いて具体的に説明すると、左リール110の上段（図に示す1の位置）に表示される図柄を左リール上段図柄、左リール110の中段（図に示す2の位置）に表示される図柄を左リール中段図柄、左リール110の下段（図に示す3の位置）に表示される図柄を左リール下段図柄、中リール111の上段（図に示す4の位置）に表示される図柄を中リール上段図柄、左リール110の中段（図に示す5の位置）に表示される図柄を中リール中段図柄、中リール111の下段（図に示す6の位置）に表示される図柄を中リール下段図柄、右リール112の上段（図に示す7の位置）に表示される図柄を右リール上段図柄、右リール112の中段（図に示す8の位置）に表示される図柄を右リール中段図柄、右リール112の下段（図に示す9の位置）に表示される図柄を右リール下段図柄とそれぞれ呼び、各リール110～112のそれぞれの図柄は図柄表示窓113を通して各リール110～112にそれぞれ縦方向に3つ、合計9つ表示される。そして、各リール110～112を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合わせが変動することとなる。つまり、各リール110～112は複数種類の図柄の組み合わせを変動可能に表示する表示装置として機能する。なお、このような表示装置としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、本実施形態では、3個のリールをスロットマシン100の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

【0014】

各々のリール110～112の背面には、図柄表示窓113に表示される個々の図柄を照明するためのバックライト（図示省略）が配置されている。バックライトは、各々の図柄ごとに遮蔽されて個々の図柄を均等に照射できるようにすることが望ましい。なお、スロットマシン100内部において各々のリール110～112の近傍には、投光部と受光部から成る光学式センサ（図示省略）が設けられており、この光学式センサの投光部と受光部の間をリールに設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。このセンサの検出結果に基づいてリール上の図柄の回転方向の位置を判断し、目的とする図柄が入賞ライン上に表示されるようにリール110～112を停止させる。

【0015】

入賞ライン表示ランプ120は、有効となる入賞ライン114を示すランプである。入賞ラインとは、後述する入賞役に対応する図柄組み合わせが表示されたか否かが判定されるラインのことである。

【0016】

本実施形態では左リール中段図柄、中リール中段図柄および右リール中段図柄で構成される中段入賞ラインL1、左リール上段図柄、中リール中段図柄および右リール下段図柄で構成される右下がり入賞ラインL2、左リール下段図柄、中リール中段図柄および右リール上段図柄で構成される右上がり入賞ラインL3、左リール下段図柄、中リール下段図柄および右リール下段図柄で構成される下段入賞ラインL4、の4つの入賞ラインが設けられている。図2には、これらの入賞ラインが示されている。有効となる入賞ライン（以下、単に「有効ライン」と称する場合がある）は、遊技媒体としてベットされたメダルの枚数によって予め定まっている。本実施形態のスロットマシン100は3枚賭け専用機であり、メダルの投入枚数が3枚未満のときはどの入賞ラインも有効にはならず、メダルが3枚ベットされたときに全入賞ラインL1～L4が有効になる。入賞ラインが有効になると、スタートレバー135を操作して遊技を開始することができるようになる。なお、入賞ラインの数については4ラインに限定されるものではない。例えば、中段入賞ラインL

1、右下がり入賞ラインL2および右上がり入賞ラインL3の3ラインを有効な入賞ラインとして設定してもよく、ベット数に応じた数の入賞ラインを有効な入賞ラインとして設定してもよい。

【0017】

告知ランプ123は、例えば、後述する内部抽選において特定の入賞役（具体的には、特別役1、2、3）に内部当選していること、または、後述する特別遊技状態であることを遊技者に知らせるランプである。遊技メダル投入可能ランプ124は、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるためのランプである。再遊技ランプ122は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技役（詳細は後述する）に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。リールパネルランプ128は演出用のランプである。

10

【0018】

メダル投入ボタン（ベットボタンともいう）130～132は、スロットマシン100に電子的に貯留されているメダル（クレジットという）を所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施形態においては、ベットボタン130が押下される毎に1枚ずつ投入され、ベットボタン131が押下されると2枚投入され、ベットボタン132が押下されると3枚投入されるようになっている。以下、ベットボタン132はMAXベットボタンとも言う。なお、遊技メダル投入ランプ129は、投入されたメダル数に応じた数のランプを点灯させ、規定枚数のメダルの投入があった場合、遊技の開始操作が可能な状態であることを知らせる遊技開始ランプ121が点灯する。

20

【0019】

メダル投入口141は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、ベットボタン130～132により電子的に投入することもできるし、メダル投入口141から実際のメダルを投入することもでき、投入とは両者を含む意味である。

【0020】

貯留枚数表示器125は、スロットマシン100に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技情報表示器126は、各種の内部情報（例えば、ボーナス遊技中のメダル払出枚数）を数値で表示するための表示器である。払出枚数表示器127は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。貯留枚数表示器125、遊技情報表示器126、および、払出枚数表示器127は、7セグメント（SEG）表示器とした。

30

【0021】

スタートレバー135は、リール110～112の回転を開始させるためのレバー型のスイッチである。即ち、メダル投入口141に所望するメダル枚数を投入するか、ベットボタン130～132を操作して、スタートレバー135を操作すると、リール110～112が回転を開始することとなる。スタートレバー135に対する操作を遊技の開始操作と言う。なお、前回遊技のリール回転開始から今回遊技のリール回転開始までの期間には、一遊技の最低実行時間を規制するタイマ（所謂4.1秒ウェイト）が設定されるため、前回遊技のリール回転開始から上記最低実行時間が経過していないときにスタートレバー135が操作された場合にはすぐにリール110～112が回転を開始せず、上記最低実行時間が経過したときにリール110～112が回転を開始する。

40

【0022】

ストップボタンユニット136には、左ストップボタン137、中ストップボタン138および右ストップボタン139で構成されるストップボタン137～139が設けられている。ストップボタン137～139は、スタートレバー135の操作によって回転を開始したリール110～112を個別に停止させるためのボタン型のスイッチであり、各リール110～112に対応づけられている。本実施形態では、左ストップボタン137を操作することによって左リール110を停止させることができ、中ストップボタン138を操作することによって中リール111を停止させることができ、右ストップボタン1

50

39を操作することによって右リール112を停止させることができる。

【0023】

以下、ストップボタン137～139に対する操作を停止操作と言い、最初の停止操作を第1停止操作、次の停止操作を第2停止操作、最後の停止操作を第3停止操作という。また、第1停止操作の対象となるリールを第1停止リール、第2停止操作の対象となるリールを第2停止リール、第3停止操作の対象となるリールを第3停止リールという。さらに、第1停止リールを左リール110とする停止操作の操作順序を「順押し操作順序」または単に「順押し」と呼び、第1停止リールを右リール112とする停止操作の操作順序を「逆押し操作順序」または単に「逆押し」と呼ぶ。本実施形態では、各ストップボタン137～139の内部に発光体が設けられており、ストップボタン137～139の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることができる。

10

【0024】

メダル返却ボタン133は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。精算ボタン134は、スロットマシン100に電子的に貯留されたメダル、ベットされたメダルを精算し、メダル払出口155から排出するためのボタンである。ドアキー孔140は、スロットマシン100の前面扉102のロックを解除するためのキーを挿入する孔である。

【0025】

ストップボタンユニット136の下部には、機種名の表示と各種証紙の貼付とを行うタイトルパネル162が設けられている。タイトルパネル162の下部には、メダル払出口155、メダルの受け皿161が設けられている。

20

【0026】

音孔145はスロットマシン100内部に設けられているスピーカの音を外部に出力するための孔である。前面扉102の左右各部に設けられたサイドランプ144及び前面扉102の上部に設けられた上部ランプ146は遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉102の上部には演出装置160が配設されており、演出装置160の上部には音孔143が設けられている。この演出装置160は、水平方向に開閉自在な2枚の右シャッタ163a、左シャッタ163bからなるシャッタ（遮蔽装置）163と、このシャッタ163の奥側に配設された液晶表示装置（演出画像表示装置）157を備えており、右シャッタ163a、左シャッタ163bが液晶表示装置157の手前で水平方向外側に開くと液晶表示装置157の表示画面がスロットマシン100正面（遊技者側）に出現する構造となっている。

30

【0027】

なお、液晶表示装置でなくとも、種々の演出画像や種々の遊技情報を表示可能な表示装置であればよく、例えば、複数セグメントディスプレイ（7セグディスプレイ）、ドットマトリクスディスプレイ、有機ELディスプレイ、プラズマディスプレイ、リール（ドラム）、或いは、プロジェクタとスクリーンとからなる表示装置等でもよい。また、表示画面は、方形をなし、その全体を遊技者が視認可能に構成している。本実施形態の場合、表示画面は長方形であるが、正方形でもよい。また、表示画面の周縁に不図示の装飾物を設けて、表示画面の周縁の一部が該装飾物に隠れる結果、表示画面が異形に見えるようにすることもできる。表示画面は本実施形態の場合、平坦面であるが、曲面をなしていてもよい。

40

【0028】

<制御部の回路構成>

次に、図3を用いて、スロットマシン100の制御部の回路構成について説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図である。

【0029】

スロットマシン100の制御部は、大別すると、遊技の進行を制御する主制御部300と、主制御部300が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて、主な演出の制御を行う第1副制御部400と、第1副制御部400より送信されたコマ

50

ンドに基づいて各種機器を制御する第2副制御部500と、によって構成されている。

【0030】

<主制御部>

まず、スロットマシン100の主制御部300について説明する。主制御部300は、主制御部300の全体を制御する基本回路302を備えており、この基本回路302には、CPU304と、制御プログラムデータ、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの図柄配列等を記憶したROM306と、一時的にデータを記憶するためのRAM308と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O310と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ312と、WDT(ウォッチドッグタイマ)314を搭載している。なお、ROM306やRAM308については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第1副制御部400や第2副制御部500についても同様である。この基本回路302のCPU304は、水晶発振器314bが出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。さらには、CPU304は、電源が投入されるとROM306の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ312に送信し、カウンタタイマ312は受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU304に送信する。CPU304は、この割り込み要求を契機に各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。例えば、水晶発振器314bが出力するクロック信号を8MHz、カウンタタイマ312の分周値を1/256、ROM306の分周用のデータを47に設定した場合、割り込みの基準時間は、 $256 \times 47 \div 8 \text{ MHz} = 1.504 \text{ ms}$ となる。

10

20

【0031】

主制御部300は、0~65535の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数発生回路316と、電源が投入されると起動信号(リセット信号)を出力する起動信号出力回路332を備えており、CPU304は、この起動信号出力回路332から起動信号が入力された場合に、遊技制御を開始する(後述する主制御部メイン処理を開始する)。

【0032】

また、主制御部300は、センサ回路320を備えており、CPU304は、割り込み時間ごとに各種センサ318(ベットボタン130センサ、ベットボタン131センサ、ベットボタン132センサ、メダル投入口141から投入されたメダルのメダル受付センサ、スタートレバー135センサ、左ストップボタン137センサ、中ストップボタン138センサ、右ストップボタン139センサ、精算ボタン134センサ、メダル払出装置180から払い出されるメダルのメダル払出センサ、左リール110のインデックスセンサ、中リール111のインデックスセンサ、右リール112のインデックスセンサ、等)の状態を監視している。

30

【0033】

なお、センサ回路320がスタートレバーセンサのHレベルを検出した場合には、この検出を示す信号を乱数発生回路316に出力する。この信号を受信した乱数発生回路316は、そのタイミングにおける値をラッチし、抽選に使用する乱数値を格納するレジスタに記憶する。

40

【0034】

メダル受付センサは、メダル投入口141の内部通路に2個設置されており、メダルの通過有無を検出する。スタートレバー135センサは、スタートレバー135内部に2個設置されており、遊技者によるスタート操作を検出する。左ストップボタン137センサ、中ストップボタン138センサ、および、右ストップボタン139センサは、各々対応するストップボタン137~139に設置されており、遊技者によるストップボタンの操作を検出する。

【0035】

ベットボタン130センサ、ベットボタン131センサ、および、ベットボタン132センサは、対応するメダル投入ボタン130~132のそれぞれに設置されており、RA

50

M308に電子的に貯留されているメダルを遊技への投入メダルとして投入する場合の投入操作を検出する。精算ボタン134センサは、精算ボタン134に設けられている。精算ボタン134が一回押されると、電子的に貯留されているメダルを精算する。メダル払出センサは、メダル払出装置180が払い出すメダルを検出するためのセンサである。なお、以上の各センサは、非接触式のセンサであっても接点式のセンサであってもよい。

【0036】

左リール110のインデックスセンサ、中リール111のインデックスセンサ、および、右リール112のインデックスセンサは、各リール110～112の取付台の所定位置に設置されており、リールフレームに設けた遮光片が通過するたびにLレベルになる。一旦Lレベルになってから次にLレベルになるまでの間、リールが基準位置からどのくらい回転しているかを示す回転位置情報は、水晶発振器315bが出力するクロック信号をカウントした値に基づいて算出される。CPU304は、上記Lレベルの信号を検出すると、リールが1回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットする。

10

【0037】

主制御部300は、リール110～112に設けたステッピングモータを駆動する駆動回路322、投入されたメダルを選別するメダルセクタ700に設けたソレノイドを駆動する駆動回路324、メダル払出装置180に設けたモータを駆動する駆動回路326、各種ランプ338（入賞ライン表示ランプ120、告知ランプ123、遊技メダル投入可能ランプ124、再遊技ランプ122、遊技メダル投入ランプ129、遊技開始ランプ121、遊技情報表示器126、払出枚数表示器127）を駆動する駆動回路328を備えている。

20

【0038】

また、基本回路302には、情報出力回路334を接続しており、主制御部300は、この情報出力回路334を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路652にスロットマシン100の遊技情報（例えば、遊技状態を示す情報）を出力する。

【0039】

また、主制御部300は、第1副制御部400にコマンドを送信するための出力インタフェースを備えており、第1副制御部400との通信を可能としている。なお、主制御部300と第1副制御部400との情報通信は一方向の通信であり、主制御部300は第1副制御部400にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第1副制御部400からは主制御部300にコマンド等の信号を送信できないように構成している。

30

【0040】

<第1副制御部>

次に、スロットマシン100の第1副制御部400について説明する。第1副制御部400は、主制御部300が送信した制御コマンドを、入力インタフェースを介して受信する。第1副制御部400は、この制御コマンドに基づいて第1副制御部400の全体を制御する基本回路402を備えており、この基本回路402は、CPU404と、一時的にデータを記憶するためのRAM408と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O410と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ412を搭載している。基本回路402のCPU404は、水晶発振器414が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ROM406には、第1副制御部400の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、バックライトの点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータ等が記憶されている。

40

【0041】

CPU404は、所定のタイミングでデータバスを介してROM406の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ412に送信する。カウンタタイマ412は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU404に送信する。CPU404は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各ICや各回路を制御する。

50

【 0 0 4 2 】

また、第1副制御部400には、音源IC418を設けており、音源IC418に出力インタフェースを介してスピーカ272、277を設けている。音源IC418は、CPU404からの命令に応じてアンプおよびスピーカ272、277から出力する音声の制御を行う。音源IC418には音声データが記憶されたS-ROM(サウンドROM)が接続されており、このROMから取得した音声データをアンプで増幅させてスピーカ272、277から出力する。

【 0 0 4 3 】

また、第1副制御部400には、駆動回路422が設けられ、駆動回路422に入出力インタフェースを介して各種ランプ420(上部ランプ146、下部ランプ、サイドランプ144、タイトルパネル162ランプ、遊技メダル投入可能ランプ124、ベットボタンランプ、リールバックライト、ストップボタン137~139ランプ等)が接続されている。

10

【 0 0 4 4 】

また、CPU404は、出力インタフェースを介して第2副制御部500へ信号の送受信を行う。第2副制御部500は、演出画像表示装置157の表示制御を含む演出装置160の各種制御を行う。なお、第2副制御部500は、例えば、液晶表示装置157の表示の制御を行う制御部、各種演出用駆動装置の制御を行う制御部(例えば、シャッタ163のモータ駆動を制御する制御部)とするなど、複数の制御部で構成するようにしてもよい。

20

【 0 0 4 5 】

< 第2副制御部 >

次に、スロットマシン100の第2副制御部500について説明する。第2副制御部500は、第1副制御部400が送信した制御コマンドを、入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第2副制御部500の全体を制御する基本回路502を備えており、この基本回路502は、CPU504と、一時的にデータを記憶するためのRAM508と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O510と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ512と、を搭載している。基本回路502のCPU504は、水晶発振器514が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ROM506には、第2副制御部500の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶されている。

30

【 0 0 4 6 】

CPU504は、所定のタイミングでデータバスを介してROM506の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ512に送信する。カウンタタイマ512は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU504に送信する。CPU504は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各ICや各回路を制御する。

【 0 0 4 7 】

また、第2副制御部500には、シャッタ163のモータを駆動する駆動回路530を設けており、駆動回路530には出力インタフェースを介してシャッタ163を設けている。この駆動回路530は、CPU504からの命令に応じてシャッタ163に設けたステッピングモータ(図示省略)に駆動信号を出力する。

40

【 0 0 4 8 】

また、第2副制御部500には、センサ回路532を設けており、センサ回路532には入力インタフェースを介してシャッタセンサ538を接続している。CPU504は、割り込み時間ごとにシャッタセンサ538の状態を監視している。

【 0 0 4 9 】

また、第2副制御部500には、VDP534(ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ)を設けており、このVDP534には、バスを介してROM506、VRAM536が接続されている。VDP534は、CPU504からの信号に基づいてROM506に記憶

50

された画像データ等を読み出し、VRAM536のワークエリアを使用して表示画像を生成し、演出画像表示装置157に画像を表示する。

【0050】

< 図柄配列 >

次に、図4を用いて、上述の各リール110～112に施される図柄配列について説明する。なお、同図は、各リール（左リール110、中リール111、右リール112）に施された図柄の配列を平面的に展開して示す図である。

【0051】

各リール110～112には、同図の右側に示す複数種類（本実施形態では10種類）の図柄が所定コマ数（本実施形態では、番号0～20の21コマ）だけ配置されている。また、同図の左端に示した番号0～20は、各リール110～112上の図柄の配置位置を示す番号である。例えば、本実施形態では、左リール110の番号0のコマには「ベル図柄」、中リール111の番号2のコマには「セブン1図柄」、右リール112の番号1のコマには「リプレイ図柄」、がそれぞれ配置されている。

10

【0052】

< 入賞役の種類 >

次に、図5を用いて、スロットマシン100の入賞役の種類について説明する。なお、同図は入賞役（作動役を含む）の種類、各入賞役に対応する図柄組み合わせ、各入賞役の付与数（メダルの払出枚数）を示す図である。

【0053】

スロットマシン100の入賞役には、特別役（特別役1、特別役2、特別役3）と、一般役（再遊技役、小役1～小役3）がある。なお、入賞役の種類は、これらの役に限定されるものではなく、任意に採用することができる。

20

【0054】

本実施形態における入賞役のうち、特別役（特別役1、特別役2および特別役3）は、遊技者に所定の利益が付与される特別遊技状態に移行する役である。また、再遊技役は、新たにメダルを投入することなく再遊技が可能となる役である。これらの入賞役は「作動役」と呼ばれる場合がある。また、本実施形態における「入賞」には、メダルの配当を伴わない（メダルの払い出しを伴わない）作動役の図柄組み合わせが有効ライン上に表示される場合も含まれ、例えば、特別役1、特別役2、特別役3および再遊技役への入賞が含まれる。

30

【0055】

特別役1、特別役2および特別役3は、入賞により特別遊技状態に移行する役（作動役）である。ただし、この役自身に入賞したことによるメダルの払出は行われない。対応する図柄組み合わせは、特別役1が「セブン1 - セブン1 - セブン1（BB1）」、特別役2が「セブン2 - セブン2 - セブン2（BB2）」、特別役3が「BAR - BAR - BAR（RB）」である。

【0056】

特別役1、特別役2又は特別役3に内部当選すると、この内部当選した役に対応する特別役内部当選フラグがオンに設定される（主制御部300のRAM308の所定のエリア内に記憶される）。このフラグがオンに設定されていると、主制御部300は、遊技状態を特別役内部当選状態（以下、この状態をRT1と称することがある）に移行させる。このフラグは、その内部当選した役に入賞するまでオンの状態が維持され、次回以降の遊技においてもその内部当選した役に入賞しやすい状態となる。すなわち、特別役1、特別役2または特別役3に内部当選した遊技においてその特別役に入賞しなくとも、次回以降の遊技でその特別役に内部当選した状態となり、特別役に対応する図柄組み合わせ（例えば、特別役1に内部当選した場合は「セブン1 - セブン1 - セブン1（BB1）」の図柄組み合わせ、特別役2に内部当選した場合は「セブン2 - セブン2 - セブン2（BB2）」の図柄組み合わせ、特別役3に内部当選した場合は「BAR - BAR - BAR（RB）」の図柄組み合わせ）が、揃って入賞しやすい状態になる。この特別役内部当選状態（RT1）について

40

50

は後述する。

【 0 0 5 7 】

主制御部 3 0 0 は、特別役 1、特別役 2 または特別役 3 に対応する図柄組み合わせが表示されたことに基づいて遊技状態を特別遊技状態（以下、この状態を R T 2 と称することがある）に移行させる。

【 0 0 5 8 】

再遊技役は、入賞により次回の遊技でメダル（遊技媒体）の投入を行うことなく遊技を行うことができる入賞役（作動役）であり、メダルの払出は行われない。再遊技役（リプレイ）に対応する図柄組み合わせは、「リプレイ - リプレイ - リプレイ」である。

【 0 0 5 9 】

小役（小役 1 ~ 小役 3）は、入賞により所定数のメダルが払い出される入賞役で、対応する図柄組み合わせは、小役 1 が「スイカ - スイカ - スイカ（スイカ）」、小役 2 が「チェリー - A N Y - A N Y（チェリー）」、小役 3 が「ベル - ベル - ベル（ベル）」である。また、対応する払出枚数は同図に示す通りである。なお、「チェリー - A N Y - A N Y」の場合、左リール 1 1 0 の図柄が「チェリー」であればよく、中リール 1 1 1 と右リール 1 1 2 の図柄はどの図柄でもよい。

【 0 0 6 0 】

ここで、入賞役の内部当選確率について概説する。

【 0 0 6 1 】

各々の役の内部当選確率は、各々の役に対応付けされた抽選データの範囲に該当する数値データを、後述する内部抽選時に取得される乱数値の範囲の数値データ（本実施形態では 6 5 5 3 6）で除した値で求められる。抽選データは、予めいくつかの数値範囲に分割され、各数値範囲に各々の役やハズレを対応付けしている。後述する入賞役内部抽選処理では、内部抽選を実行した結果得られた乱数値が、いずれかの役に対応する抽選データに対応する値であったかを判定し、内部当選役を決定する。実際には、この抽選データは少なくとも 1 つの役の当選確率を異ならせた設定 1 ~ 設定 6 が用意され、遊技店の係員等はいずれかの設定値を任意に選択し、設定することができる。

【 0 0 6 2 】

< 遊技状態の種類 >

次に、スロットマシン 1 0 0 の遊技状態の種類および変遷について説明する。図 6 は、スロットマシン 1 0 0 の主制御部 3 0 0 の遊技状態の遷移図である。

【 0 0 6 3 】

スロットマシン 1 0 0 の主制御部 3 0 0 は、大別すると、図 6（a）に示すように、通常遊技状態（R T 0）、特別役内部当選状態（R T 1）、及び特別遊技状態（R T 2）を有する。本実施形態では、この 4 つに大別された遊技状態を R T 系の遊技状態という。また、本実施形態では、主制御部 3 0 0 が所謂 A T（アシストタイム）に関する状態（以下、A T 系の遊技状態という）も制御している。主制御部 3 0 0 の A T 系の遊技状態は、図 6（b）に示すように、R T 0 において、通常モード、及び A T モードの 2 つの遊技状態を有する。

【 0 0 6 4 】

< 通常遊技状態（R T 0） >

通常遊技状態（R T 0）の内容は特に限定されないが、例えば、内部抽選の結果が概ねハズレとなり、遊技者が所定期間の遊技を行った場合に遊技中に獲得できるメダルの総数が、遊技中に投入したメダルの総数に満たないような遊技状態をいう。

【 0 0 6 5 】

通常遊技状態（R T 0）は、初期状態のほか、特別遊技状態（R T 2）が終了した場合に開始される。また、通常遊技状態（R T 0）において、特別役 1、2 又は 3 のいずれかに内部当選した場合には、特別役内部当選状態（R T 1）に移行する。

【 0 0 6 6 】

< 特別役内部当選状態（R T 1） >

10

20

30

40

50

特別役内部当選状態（RT1）は、内部当選した特別役に対応する図柄組合せを有効ライン上に表示させることが可能となっている遊技状態をいう。

【0067】

この特別役内部当選状態（RT1）は、通常遊技状態（RT0）において、特別役1、2又は3のいずれかに内部当選した場合に開始される。また、内部当選した特別役1、2又は3に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示された場合に終了し、特別遊技状態（RT2）に移行する。

【0068】

<特別遊技状態（RT2）>

特別遊技状態（RT2）は、全ての遊技状態中で最も遊技者に有利な遊技状態である。本実施形態では、毎遊技、小役3（ベル）に入賞する遊技性を有しているため、この特別遊技状態（RT2）の期間を特典期間とも称する。

【0069】

特別遊技状態（RT2）は、特別役内部当選状態（RT1）において内部当選した特別役に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示された場合に開始される。また、特別遊技状態（RT2）は、予め定められたゲーム数（本実施形態では、15ゲーム）を消化した場合に終了し、通常遊技状態（RT0）に移行する。

【0070】

<AT系の遊技状態>

ATモードとは、遊技者に有利な結果がもたらされるように停止操作方法（操作タイミング又は停止操作の操作順序）を報知する演出が実行される遊技状態をいう。本実施形態のATモードでは、通常遊技状態（RT0）において小役に内部当選した場合に、演出画像表示装置157の画像を用いて、内部当選した小役に入賞するための停止操作（例えば、内部当選した役に対応した図柄組合せなど）を報知する停止操作報知演出を実行する。一方、通常モードは、スロットマシン100の電源投入後やりセット後に最初に移行する初期の状態であり、上述した停止操作報知演出を実行しない状態である。

【0071】

本実施形態では、特別遊技状態（RT2）においてAT権利抽選に当選した場合に、ATゲーム数として30ゲーム（初期ゲーム数）が付与される。すなわち、特別遊技状態（RT2）においてAT権利抽選に当選した場合には、当該特別遊技状態（RT2）が終了し、通常遊技状態（RT0）が開始されたときにATモードとなる。そして、通常遊技状態（RT0）において、付与されたATゲーム数を消化したときに通常モードに移行する。

【0072】

<特典演出>

次に、図7～図12を用いて、特典演出について説明する。図7（a）は、特典演出の期間を示す図であり、図7（b）は、特典演出を実行する演出装置を示す図である。

【0073】

特典演出は、特別遊技状態（RT2）の期間（特典期間）である15ゲームに亘って実行される演出である。本実施形態の特典演出は、ストーリーとして3部構成の演出となっており、各演出パートがそれぞれ5ゲームの期間に亘って実行される演出となっている。例えば、図7（a）に示すように、特典演出として特典演出Aが選択された場合には、RT2の最初の5ゲームにおいて、特典演出A-1が実行され、次の5ゲームにおいて、特典演出A-2が実行され、最後の5ゲームにおいて、特典演出A-3が実行される。各演出パートの特典演出A-1、A-2及びA-3は、それぞれ、各パート内でストーリーが進行していく演出となっており、各パート間（具体的には、特典演出A-1と特典演出A-2、特典演出A-2と特典演出A-3）では、ストーリーに新たな展開が生じるように構成されている。換言すると、特典演出A-1、A-2及びA-3は、時間経過に応じて進行する演出である。本実施形態の特典演出は、図7（b）に示すように、演出画像表示装置157を用いた特典画像の表示、スピーカ272を用いた特典音声の出力、サイドランプ1

10

20

30

40

50

44を用いた特典発光により構成される。以下においては、特典演出の中心となる特典画像の表示制御について詳しく説明する。

【0074】

図8は、特典演出の一つである特典演出Aが実行された場合の演出進行の流れを示したタイミングチャートである。ここで、図8(a)は、遊技者の遊技操作が速い場合(「遊技進行のテンポが速い場合」という)の特典演出Aの演出進行の流れ、図8(b)は、遊技者の遊技操作が遅い場合(「遊技進行のテンポが遅い場合」という)の特典演出Aの演出進行の流れを示している。

【0075】

本実施形態の特典演出では、図8(a)及び(b)に示すように、特典期間の5ゲーム目において、次の演出パートがあることを報知する次演出示唆演出を1ゲームの間、実行するようになっている。この結果、遊技者は、特典演出Aにおいて、次の演出パート(具体的には、特典演出A-2)があることを理解することができる。次演出示唆演出は、演出画像(次示唆表示)として「つづく」の文字画像を表示する演出である。文字画像は、「継続」「NEXT」「Continue」等の文字画像としてもよい。ここで、図9を用いて、特典演出A及び次演出示唆演出の構成を詳細に説明する。

【0076】

図9(a)は、特典演出A及び次演出示唆演出の画像内容を説明する表である。具体的には、特典演出A-1、特典演出A-2及び特典演出A-3の画像(以下、「特典表示A1」、「特典表示A2」、「特典表示A3」という)は、それぞれ、約30秒(1フレーム33ms×900フレーム)の動画で構成されており、次演出示唆演出の画像(以下、「次示唆表示」という)は、約10秒(1フレーム33ms×300フレーム)の動画で構成されている。図9(b)は、特典表示A1~A3、及び次示唆表示のフレーム構成を示した図である。本実施形態の特典演出では、図9(a)及び(b)に示すように、特典演出A(詳しくは、特典演出A-1、特典演出A-2、特典演出A-3)とは別に、独立した演出として次演出示唆演出を設けているので、特典演出Aの進行具合に関係なく、5ゲーム目において確実に次演出示唆演出を実行することが可能、つまり遊技者は確実に次演出示唆演出を見ることができるようになっている。

【0077】

なお、特典表示A1~A3は、それぞれ、約30秒の動画で構成されているため、特典表示を30秒以上に亘って実行する場合には、後半のフレームを繰り返し実行するようにしている。図9(c)は、このことを示しており、演出パートの最後のフレーム(f900)に到達するまでは、図9(c)上段に示すように、順次フレームを表示していくが、最後のフレーム(f900)に到達した後は、図9(c)下段に示すように、後半のフレーム(例えば、f800~f900)を繰り返し表示するようにしている。この結果、次演出パートに切り替わる場合、遊技進行のテンポに関係なく、ストーリーが飛躍することなく連続した内容の特典演出を見ることが出来る。なお、以下においては、図9(c)上段に示すように、所定のフレームを繰り返していない特典演出を「ストーリー進行あり」の特典演出といい、図9(c)下段に示すように、所定のフレームを繰り返している特典演出を「ストーリー進行なし」の特典演出という。

【0078】

従来においては、次の演出パートの存在を示唆する次演出示唆演出は、特典演出の各演出パートの最後に近い期間において実行される(例えば、演出時間が30秒の演出パートにおいて25秒~30秒の間など)とともに、特典演出の一部として実行されていた(例えば、特典演出の演出画像の一部として「つづきあり」の表示を行うなど)ので、遊技進行のテンポが速い場合(例えば、演出時間が30秒の演出パートが設定された複数遊技において、該複数遊技を25秒未満で終了させた場合)には、遊技者は、次演出示唆演出を見ることがなく当該演出パートを終了させてしまうことがあった。この結果、遊技者は、次演出示唆演出を見ていれば、当該演出パートを終了させないために遊技進行のテンポを遅くすることができたことを悔やむという問題があった。すなわち、従来の遊技台では、表

10

20

30

40

50

示手段に表示される演出表示について改良の余地があった。しかしながら、本実施形態の特典演出では、本編の特典演出 A とは別個に次演出示唆演出を設け、かつ次演出示唆演出の実行条件を遊技進行の状況としているので（例えば、次演出パートが開始される直前の 5 ゲーム目）、遊技者は、確実に次演出示唆演出を見ることができる。また、次演出示唆演出を見ることができ、現演出パートを終了させたくなければ、遊技進行のテンポを調整することができる。すなわち、本発明に係る遊技台は、演出表示に特徴を持った遊技台である。

【 0 0 7 9 】

例えば、遊技進行のテンポが速い場合には、図 8 (a) に示すように、特典演出 A - 1 を開始してから約 3 0 秒経過する以前に 5 ゲーム目に突入するので、特典表示 A 1 のストーリーが進行している状態において、特典表示 A 1 とともに次示唆表示が行われる。6 ゲーム目には特典演出 A - 2 が開始されてしまうので、次示唆表示を見た遊技者は、5 ゲーム目を維持することで特典演出 A - 1 を見続けるか、5 ゲーム目を終了して 6 ゲーム目を開始することで特典演出 A - 2 を見るか、遊技のテンポを調整することで好みの特典演出を見ることができる。

【 0 0 8 0 】

一方、遊技進行のテンポが遅い場合には、図 8 (b) に示すように、特典演出 A - 1 を開始してから約 3 0 秒経過した後 5 ゲーム目に突入するので、特典表示 A 1 のストーリーが進行していない状態において、特典表示 A 1 とともに次示唆表示が行われる。

【 0 0 8 1 】

図 1 0 は、特典演出 A 及び次演出示唆演出の演出画像表示装置 1 5 7 における表示態様を示す図である。図 1 0 (a) は、図 8 の時点 t 1 (特典演出 A - 1 を実行開始してから約 3 秒後)の特典表示 A 1 (フレーム f 1 0) を示している。時点 t 1 は、遊技進行のテンポに関係なく 1 ゲーム目なので、次示唆表示が表示されることはない。より詳しくは、一遊技に要する最短時間は、約 4 . 1 秒であるので、本実施形態では、特典演出 A - 1 を実行開始してから、4 遊技に要する最短時間である約 1 6 秒 (= 4 . 1 × 4) 経過以内の時点においては、次演出示唆演出の演出画像 (次示唆表示) が表示されることはない。したがって、本実施形態の特典演出は、開始から約 1 6 秒までの区間にシーン展開の要部を設定するようにしている。確実に遊技者に見せることができる特典演出の区間となるからである。具体的には、特典演出 A - 1 の場合、この区間において、シーン展開の要部として殿様と侍が登場する表示を行うようにしている。登場するキャラクタの全てを紹介する表示を行うことで、その後の演出内容把握を容易にするものである。

【 0 0 8 2 】

一方、図 1 0 (b) 及び (c) は、図 8 の時点 t 2 (特典演出 A - 1 を実行開始してから約 2 9 秒後)の特典表示 1 (フレーム f 8 8 0) を示している。時点 t 2 は、遊技進行のテンポが速い場合には、5 ゲーム目に突入しているが (特典演出 A - 1 を実行開始してから最短で約 2 0 秒 (= 4 . 1 秒 × 5) で 5 ゲーム目に突入)、遊技進行のテンポが遅い場合には、5 ゲーム目に突入していない。したがって、遊技進行のテンポが遅い場合には、図 1 0 (b) に示すように、特典表示 A 1 (フレーム f 8 8 0) だけが表示されるが、遊技進行のテンポが速い場合には、図 1 0 (c) に示すように、特典表示 A 1 (フレーム f 8 8 0) とともに「次示唆表示 (フレーム f 5) 」が表示される。より詳しくは、一遊技に要する最短時間は、約 4 . 1 秒であるので、本実施形態では、特典演出 A - 1 を実行開始してから、4 遊技に要する最短時間である約 1 6 秒 (= 4 . 1 × 4) 経過以後の時点においては、次演出示唆演出の演出画像 (次示唆表示) が表示される場合がある。具体的には、特典演出 A - 1 の場合、特典表示 A 1 (フレーム f 8 8 0) は、殿様と侍が対決する表示であり、次示唆表示を表示する場合には、「つづく」の文字を画面の一部に重ねて表示する。なお、上述したように、従来においては、この次示唆表示は、特典表示 A 1 と一体化されていたので、図 1 0 (b) 及び (c) に示すように、特典表示 A 1 の同一のフレームに対して次示唆表示が表示されたり、されなかったりすることはない。

【 0 0 8 3 】

なお、図 8 に示したタイミングチャートにおけるゲーム間の境界は、スタートレバー操作のタイミングである。すなわち、本実施形態では、スタートレバー操作を契機に特典演出（特典演出 A - 1、A - 2）を実行開始し、また、スタートレバー操作を契機に次演出示唆演出を実行開始するようにしている。

【 0 0 8 4 】

また、本実施形態では、ストーリー進行なしの特典演出を実行する場合、複数のフレームに亘る所定の区間を繰り返し再生するようにしたが、1フレームを繰り返し再生するようにしてもよい。すなわち、ストーリー進行なしとは、静止画表示、または静止画表示ではなく動画表示ではあるが一部期間を繰り返し表示する動画表示である。ここで、一部期間とは、一連の期間の最後の期間を指すものであってもよいが、一連の期間の途中の期間を指すものであってもよい。一部期間は、一遊技内の繰り返させる程度の期間であれば良いので約 4 . 1 秒より短い期間であると好適である。

10

【 0 0 8 5 】

なお、本実施形態では、特典演出の各演出パートの長さ（＝ストーリー進行ある部分）を 5 遊技に要する最短時間である約 2 0 秒（＝4 . 1 × 5）よりも長く設定している。これは、遊技進行のテンポに関係なく次示唆表示を確実に遊技者に見せつつも、遊技者により長い特典演出のストーリーを楽しんでもらうための方策である。

【 0 0 8 6 】

なお、図 7 ~ 図 1 0 においては、特典演出 A - 1 を実行しているときの次演出示唆演出について説明したが、特典演出 A - 2 及び A - 3 の場合も同様である。図 1 1 は、特典演出 A - 2 及び A - 3 における次演出示唆演出（終了示唆演出）の実行タイミングを示したタイムチャートである。図 1 1 (a) は、遊技進行のテンポが速い場合の特典演出 A の演出進行の流れ、図 1 1 (b) は、遊技進行のテンポが遅い場合の特典演出 A の演出進行の流れを示している。

20

【 0 0 8 7 】

図 1 1 (a) 及び (b) に示すように、遊技進行のテンポに関係なく、特典演出 A - 2 を実行中においては、特典演出 A を実行開始してから 1 0 ゲーム目に、次の演出パートがあることを示唆する次演出示唆演出を実行し、特典演出 A - 3 を実行中においては、特典演出 A を実行開始してから 1 5 ゲーム目に、特典演出が終了することを示唆する終了示唆演出を実行する。詳しくは、図 1 1 (a) は、特典演出 A - 3 のストーリー進行している間に終了示唆演出が実行される場合を示しており、図 1 1 (b) は、特典演出 A - 3 のストーリー進行が終了してストーリー進行がなしの間に終了示唆演出が実行される場合を示している。

30

【 0 0 8 8 】

また、図 1 2 は、特典演出を実行中に中断が発生した場合の演出進行の流れを示したタイミングチャートである。図 1 2 (a) は、特典期間の 3 ゲーム目に中断が発生し、その後再開した場合、図 1 2 (b) は、特典期間の 1 3 ゲーム目に中断が発生し、その後再開した場合の特典演出の演出進行の流れを示している。ここで、中断には、電断による中断、メニュー画面表示による中断、デモ演出実行による中断などがある。なお、デモ演出実行による中断の場合には、中断期間においてはデモ演出だけが実行されるものであり、デモ演出とは、特典演出とともに実行されることがない演出ともいえる。なお、メニュー画面表示とは、遊技者が各種設定（例えば、音量設定など）を行える画面であり、一例としては、非遊技状態においてメダル投入ボタン 1 3 2 を長押しすると演出画像表示装置 1 5 7 上にメニュー画面が表示され、メニュー画面が表示された状態においてスタートレバー 1 3 5 を操作するとメニュー画面の表示が終了する。

40

【 0 0 8 9 】

本実施形態では、図 1 2 (a) 及び (b) に示すように、特典演出を実行中に中断が発生した場合であって、中断後、遊技を再開するときには、特典演出を最初から実行開始するようにしている。例えば、特典演出 A - 1 を実行中に中断が発生した場合には、特典演出 A - 1 の最初のフレーム f - 1 から演出を再開し、特典演出 A - 3 を実行中に中断が発

50

生した場合には、特典演出 A - 3 の最初のフレーム f - 1 から演出を再開する。この結果、中断が発生しても、遊技者は、演出のつなぎ目のシーンを見落とすことがない。なお、ストーリー進行のない特典演出を実行している場合であっても、中断が発生した場合には特典演出を最初のフレームから実行開始するようにしている。

【 0 0 9 0 】

しかしながら、図 1 2 (a) 及び (b) に示すように、次演出示唆演出 (又は終了示唆演出) の実行条件は、中断後からの特典演出の消化ゲーム数ではなく、中断前の特典演出のゲーム数を含めた合計の消化ゲーム数としている。すなわち、図 1 2 (a) に示すように、特典演出 A - 1 を実行中の 3 ゲーム目に中断が発生した場合には、特典演出 A - 1 の 5 ゲーム目に次演出示唆演出を実行し、図 1 2 (b) に示すように、特典演出 A - 3 を実行中の 1 3 ゲーム目に中断が発生した場合には、特典演出 A - 3 の 5 ゲーム目 (特典演出 A の 1 5 ゲーム目) に終了示唆演出を実行する。

10

【 0 0 9 1 】

< スロットマシンの動作 >

以下、上記特徴を反映した、主制御部 3 0 0、第 1 副制御部 4 0 0、及び第 2 副制御部 5 0 0 の処理について図面を用いて説明する。

【 0 0 9 2 】

< 主制御部メイン処理 >

まず、図 1 3 を用いて、主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

20

【 0 0 9 3 】

上述したように、主制御部 3 0 0 には、電源が投入されると起動信号 (リセット信号) を出力する起動信号出力回路 (リセット信号出力回路) 3 3 2 を設けている。この起動信号を入力した基本回路 3 0 2 の CPU 3 0 4 は、リセット割込によりリセットスタートして ROM 3 0 6 に予め記憶している制御プログラムに従って図 1 3 に示す主制御部メイン処理を実行する。

【 0 0 9 4 】

電源投入が行われると、まず、ステップ S 1 0 1 で各種の初期設定を行う。この初期設定では、CPU 3 0 4 のスタックポインタ (SP) へのスタック初期値の設定、割込禁止の設定、I / O 3 1 0 の初期設定、RAM 3 0 8 に記憶する各種変数の初期設定、WDT 3 1 4 への動作許可及び初期値の設定等を行う。

30

【 0 0 9 5 】

ステップ S 1 0 2 では、遊技開始処理を実行する。遊技開始処理では、メダル補助収納ケースのメダルオーバーフローに関するエラーチェック、自動発動役物 (SRB) の設定、ボーナス信号の更新、メダルの規定枚数の設定、また、再遊技 (リプレイ) に内部当選した場合には、メダル投入枚数に前回遊技で投入されたメダル投入枚数を設定し、再遊技 (リプレイ) に内部当選しなかった場合には、非遊技状態の時間を監視する遊技アイドルタイマの設定を行う。

【 0 0 9 6 】

40

ステップ S 1 0 3 では、メダル投入・スタート操作受付処理を実行する。ここではメダルの投入の有無をチェックし、メダルの投入に応じて入賞ライン表示ランプ 1 2 0 を点灯させる。また、第 1 副制御部 4 0 0 に対してメダルが投入されたことを示すメダル投入コマンドを送信する準備を行う。なお、前回の遊技で再遊技に入賞した場合は、前回の遊技で投入されたメダル枚数と同じ数のメダルを投入する処理を行うので、遊技者によるメダルの投入が不要となる。また、スタートレバー 1 3 5 が操作されたか否かのチェックを行い、スタート操作されたと判断した場合は、投入されたメダル枚数を確定するとともに、第 1 副制御部 4 0 0 に対してスタートレバー 1 3 5 が操作されたことを示すスタートレバー受付コマンドを送信する準備を行う。

【 0 0 9 7 】

50

ステップS104では、投入されたメダル枚数を確定し、有効な入賞ラインを確定する。

【0098】

ステップS105では、乱数発生回路316で発生させた乱数を取得する。

【0099】

ステップS106では、入賞役内部抽選処理を行う。入賞役内部抽選処理では、現在の遊技状態に応じてROM306に格納されている入賞役抽選テーブルを読み出し、これとステップS105で取得した乱数値とを用いて内部抽選を行うとともに、この内部抽選の結果を示す内部抽選コマンドを第1副制御部400へ送信するための準備を行う。内部抽選の結果、いずれかの入賞役（作動役を含む）に内部当選した場合、その入賞役のフラグがオンになる。

10

【0100】

ステップS107では、入賞役内部抽選処理の内部抽選結果に基づき、リール停止制御データの候補を選択するリール停止データの候補選択処理を行う。

【0101】

ステップS108では、リール回転開始処理が実行され、全リール110～112の回転を開始させる。また、このステップS108では、リール110～112が回転開始したことを示すリール回転開始コマンドを第1副制御部400に送信する準備を行う。

【0102】

ステップS109では、リール停止制御処理を行う。リール停止制御処理では、ストップボタン137～139の受け付けが可能になり、いずれかのストップボタンが押されると、押されたストップボタンに対応するリールを停止させるために、ステップS107で選択されたリール停止制御データの停止テーブルを参照し、停止テーブルに設定された引込みコマ数に従ってリール110～112の何れかを停止させる。全リール110～112が停止するとステップS110へ進む。

20

【0103】

なお、このステップS109では、各停止操作に対しては停止操作したストップボタン137～139に関する停止ボタン受付コマンドを第1副制御部400に送信する準備を行い、各リールの停止に対しては、リールの停止位置に関するリール停止コマンドを第1副制御部400に送信する準備を行う。

30

【0104】

ステップS110では、表示判定（入賞判定）を行う。ここでは、有効化された入賞ライン114上に、何らかの入賞役に対応する図柄組合せが表示された場合にその入賞役に入賞したと判定する。例えば、有効化された入賞ライン上に「スイカ図柄 - スイカ図柄 - スイカ図柄」が揃っていたならば小役1（スイカ）入賞と判定する。また、このステップS110では、表示判定の結果を示す表示判定コマンドを第1副制御部400に送信する準備を行う。

【0105】

ステップS111では、メダル払出処理を行う。メダル払出処理では、払い出しのある何らかの入賞役に入賞していれば、その入賞役に対応する枚数のメダルを入賞ライン数に応じて払い出す。

40

【0106】

ステップS112では、遊技状態を移行するための制御が行われる遊技状態制御処理を行う。例えば、特別役に入賞の場合には次回から特別遊技状態（RT2）を開始できるよう準備する。また、このステップS112では、遊技状態を示す遊技状態コマンドを第1副制御部400に送信する準備を行う。例えば、遊技状態が特別遊技状態（RT2）の場合には、特別遊技状態（RT2）を示す遊技状態コマンドを送信する準備を行う。なお、この遊技状態コマンドには、新たな遊技状態が開始された場合、新たな遊技状態が開始されたことを示す情報も含まれる。例えば、特別遊技状態（RT2）が開始された場合には、特別遊技状態（RT2）が開始されたことを示す遊技状態コマンドが第1副制御部40

50

0 に送信する準備を行う。また、遊技状態コマンドには、R T系の遊技状態を示す情報のほか、A T系の遊技状態を示す情報も含まれる。

【 0 1 0 7 】

以上により一遊技が終了する。以降、ステップ S 1 0 2 へ戻って上述した処理を繰り返すことにより遊技が進行することになる。

【 0 1 0 8 】

なお、上記各ステップで準備された各種コマンドは、後述する主制御部タイマ割込処理のコマンド設定送信処理（図 1 4 のステップ S 1 0 0 6 ）において送信される。

【 0 1 0 9 】

< 主制御部タイマ割込処理 >

次に図 1 4 を用いて、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 1 1 0 】

主制御部 3 0 0 は、所定の周期（本実施形態では約 1 . 5 m s に 1 回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ 3 1 2 を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

【 0 1 1 1 】

ステップ S 1 0 0 1 では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、C P U 3 0 4 の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【 0 1 1 2 】

ステップ S 1 0 0 2 では、W D T 3 1 4 のカウント値が初期設定値（本実施形態では 3 2 . 8 m s ）を超えて W D T 割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、W D T 3 1 4 を定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約 1 . 5 m s に 1 回）リスタートを行う。

【 0 1 1 3 】

ステップ S 1 0 0 3 では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I / O 3 1 0 の入力ポートを介して、各種センサ 3 1 8 のセンサ回路 3 2 0 の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、R A M 3 0 8 に各種センサ 3 1 8 ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。

【 0 1 1 4 】

ステップ S 1 0 0 4 では、各種遊技処理が実行され、割込みステータスに応じた処理が実行される。具体的には、割込みステータスを取得し（各種センサ 3 1 8 からの信号に基づいて各種割込みステータスを取得する）、このステータスに従った処理を行う。例えば、割込みステータスがメダル投入処理中であれば、メダル投入受付処理を行い、また、割込みステータスが払出処理中であれば、メダル払出処理を行う。

【 0 1 1 5 】

ステップ S 1 0 0 5 では、タイマ更新処理を行う。より具体的には、各種タイマをそれぞれの時間単位により更新する。

【 0 1 1 6 】

ステップ S 1 0 0 6 では、コマンド設定送信処理を行い、送信準備されていた各種のコマンドが第 1 副制御部 4 0 0 に送信される。第 1 副制御部 4 0 0 では、受信したコマンドに含まれるコマンド種別により、主制御部 3 0 0 における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、コマンドに含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

【 0 1 1 7 】

ステップ S 1 0 0 7 では、外部信号設定処理を行う。この外部信号設定処理では、R A M 3 0 8 に記憶している遊技情報を、情報出力回路 3 3 4 を介してスロットマシン 1 0 0 とは別体の情報入力回路 6 5 2 に出力する。

【 0 1 1 8 】

10

20

30

40

50

ステップS1008では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、まずはステップS1003において信号状態記憶領域に記憶した各種センサ318の信号状態を読み出して、メダル投入異常及びメダル払出異常等に関するエラーの有無を監視し、エラーを検出した場合には(図示省略)エラー処理を実行させる。さらに、現在の遊技状態に応じて、メダルセクタ170(メダルセクタ170内に設けたソレノイドが動作するメダルブロッカ)、各種ランプ338、各種の7セグメント(SEG)表示器の設定を行う。

【0119】

ステップS1009では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合(電源の遮断を検知した場合)にはステップS1011に進み、低電圧信号がオフの場合(電源の遮断を検知していない場合)にはステップS1010に進む。

10

【0120】

ステップS1010では、タイマ割込終了処理を終了する各種処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップS1001で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定等行う。その後、図13に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0121】

一方、ステップS1011では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとしてRAM308の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、図13に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0122】

20

<第1副制御部の処理>

次に、図15を用いて、第1副制御部400の処理について説明する。なお、同図(a)は、第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートである。同図(b)は、第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートである。同図(c)は、第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートである。

【0123】

まず、図15(a)を用いて、第1副制御部400のメイン処理について説明する。

【0124】

電源投入が行われると、まずステップS3001で初期化処理(詳しくは後述する)が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM408内の記憶領域の初期化処理等を行う。

30

【0125】

ステップS3002では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS3003の処理に移行する。

【0126】

ステップS3003では、タイマ変数に0を代入する。

【0127】

ステップS3004では、コマンド処理を行う。コマンド処理では第1副制御部400のCPU404は、主制御部300からコマンドを受信したか否かを判別する。

40

【0128】

ステップS3005では、演出制御処理(詳しくは後述)を行う。例えば、ステップS3004で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する処理を行う。この処理には、例えば、演出データをROM406から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行うことが含まれる。

【0129】

ステップS3006では、ステップS3005の処理結果に基づいて音制御処理を行う。例えば、ステップS3005で読み出した演出データの中に音源IC418への命令がある場合には、この命令を音源IC418に出力する。

【0130】

50

ステップS3007では、ステップS3005の処理結果に基づいてランプ制御処理を行う。例えば、ステップS3005で読み出した演出データの中に各種ランプ420への命令がある場合には、この命令を駆動回路422に出力する。

【0131】

ステップS3008では、ステップS3005の処理結果に基づいて第2副制御部500にコマンドを送信する設定を行う情報出力処理を行う。例えば、ステップS3005で読み出した演出データの中に第2副制御部500に送信するコマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、ステップS3002へ戻る。この結果、設定された制御コマンドは、第2副制御部500に送信される。

【0132】

次に、図15(b)を用いて、第1副制御部400のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第1副制御部400が、主制御部300が出力するストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS3101では、主制御部300が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM408に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【0133】

次に、図15(c)を用いて、第1副制御部400のCPU404によって実行する第1副制御部タイマ割込処理について説明する。第1副制御部400は、所定の周期(本実施形態では2msに1回)でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【0134】

ステップS3201では、図15(a)に示す第1副制御部メイン処理におけるステップS3002において説明したRAM408のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS3002において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。

【0135】

ステップS3202では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【0136】

ステップS3203では、演出中断処理を実行する。演出中断処理は、電断など中断事由が発生した場合に実行される処理であり、実行中の演出を中断する処理を行う。具体的には、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとしてRAM408の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行う。本実施形態では、特典演出の実行ゲーム数(RT2の実行ゲーム数)は、RAM408の所定の領域に記憶される。例えば、特典演出の3ゲーム目において中断が発生した場合には、特典演出の実行ゲーム数として「3」が記憶される。

【0137】

<初期設定処理>

次に、図16を用いて、初期設定処理について説明する。図16は、図15(a)のステップS3001の演出制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0138】

ステップS3301では、基本設定処理を行い、入出力ポートの初期設定や、RAM408内の記憶領域の初期化処理等の処理を行う。

【0139】

ステップS3302では、演出状態復帰設定処理を行い、RAM408の所定の領域に退避したデータを復帰させる。例えば、本実施形態では、特典演出の実行ゲーム数(RT2の実行ゲーム数)が復帰する。

【0140】

ステップS3303では、RT系の遊技状態がRT2(特別遊技状態)であるか否かを判定する。RT系の遊技状態がRT2である場合には、ステップS3304に進み、そうでない場合には、初期設定処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0141】

ステップS3304では、特典演出の演出パートを再設定する。詳しくは、中断時に実行されていた特典演出の演出パートを最初から実行するように演出を設定する。例えば、特典演出A-1を実行していたときに中断が発生した場合、演出画像に関しては、特典表示1のf1(図9、図11の時点t3参照)が設定される。

【0142】

<演出制御処理>

次に、図17を用いて、演出制御処理について説明する。図17は、図15のステップS3005の演出制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0143】

ステップS3401では、遊技状態コマンドに基づいて、主制御部300のRT系の遊技状態がRT2を開始したか否かを判定する。RT2を開始した場合には、ステップS3402に進み、そうでない場合には、ステップS3405に進む。

【0144】

ステップS3402では、第1副制御部400の演出状態をRT2演出状態に設定する。

【0145】

ステップS3403では、特典演出抽選を行い、特典演出を選択する。本実施形態では、特典演出A又は特典演出Bのいずれか一方が特典演出として選択される。

【0146】

ステップS3404では、ステップS3403で選択された特典演出の設定を行う。例えば、特典演出Aが選択された場合には、特典演出Aの最初の演出パートである特典A-1の設定を行い、特典演出の実行ゲーム数として、初期値0を設定する。ステップS3404の処理を終了した後には、ステップS3409に進む。

【0147】

ステップS3405では、スタートレバー操作コマンドに基づいて、スタートレバー操作が行われたか否かを判定する。スタートレバー操作が行われた場合には、ステップS3406に進み、そうでない場合には、ステップS3409に進む。

【0148】

ステップS3406では、第1副制御部400の演出状態がRT2演出状態であるか否かを判定する。RT2演出状態である場合には、ステップS3407に進み、そうでない場合には、ステップS3409に進む。

【0149】

ステップS3407では、特典演出の実行ゲーム数をカウントアップする。具体的には、現在の特典演出の実行ゲーム数に1を加算する。

【0150】

ステップS3408では、特典演出の切替を行う特典演出切替処理(詳しくは、後述する)を実行する。ステップS3408の処理を終了した後には、ステップS3409に進む。

【0151】

ステップS3409では、他の演出制御処理を実行する。例えば、主制御部300のAT系の状態がATモードにある場合には、停止操作報知演出を実行する。

【0152】

<特典演出切替処理>

次に、図18を用いて、特典演出切替処理について説明する。図18は、図17のステップS3408の演出制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0153】

ステップS3501では、特典演出の実行ゲーム数が5であるか否かを判定する。特典演出の実行ゲーム数が5である場合には、ステップS3502に進み、そうでない場合には、ステップS3503に進む。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 4 】

ステップ S 3 5 0 2 では、次演出示唆演出の設定を行う。この結果、特典演出の 5 ゲーム目のスタートレバー操作を契機に次演出示唆演出が実行される（図 8 参照）。

【 0 1 5 5 】

ステップ S 3 5 0 3 では、特典演出の実行ゲーム数が 6 であるか否かを判定する。特典演出の実行ゲーム数が 6 である場合には、ステップ S 3 5 0 4 に進み、そうでない場合には、ステップ S 3 5 0 5 に進む。

【 0 1 5 6 】

ステップ S 3 5 0 4 では、特典演出の 2 番目の演出パートの設定を行う。例えば、特典演出 A を実行している場合には、特典演出 A - 2 の設定を行う。この結果、特典演出の 6 ゲーム目のスタートレバー操作を契機に特典演出 A - 2 が実行される（図 8 参照）。

10

【 0 1 5 7 】

ステップ S 3 5 0 5 では、特典演出の実行ゲーム数が 1 0 であるか否かを判定する。特典演出の実行ゲーム数が 1 0 である場合には、ステップ S 3 5 0 6 に進み、そうでない場合には、ステップ S 3 5 0 7 に進む。

【 0 1 5 8 】

ステップ S 3 5 0 6 では、次演出示唆演出の設定を行う。この結果、特典演出の 1 0 ゲーム目のスタートレバー操作を契機に次演出示唆演出が実行される（図 1 1 参照）。

【 0 1 5 9 】

ステップ S 3 5 0 7 では、特典演出の実行ゲーム数が 1 1 であるか否かを判定する。特典演出の実行ゲーム数が 1 1 である場合には、ステップ S 3 5 0 8 に進み、そうでない場合には、ステップ S 3 5 0 9 に進む。

20

【 0 1 6 0 】

ステップ S 3 5 0 8 では、特典演出の 3 番目の演出パートの設定を行う。例えば、特典演出 A を実行している場合には、特典演出 A - 3 の設定を行う。この結果、特典演出の 1 1 ゲーム目のスタートレバー操作を契機に特典演出 A - 2 が実行される（図 1 1 参照）。

【 0 1 6 1 】

ステップ S 3 5 0 9 では、特典演出の実行ゲーム数が 1 5 であるか否かを判定する。特典演出の実行ゲーム数が 1 5 である場合には、ステップ S 3 5 1 0 に進み、そうでない場合には、ステップ S 3 5 1 1 に進む。

30

【 0 1 6 2 】

ステップ S 3 5 1 0 では、終了示唆演出の設定を行う。この結果、特典演出の 1 5 ゲーム目のスタートレバー操作を契機に終了示唆演出が実行される（図 1 1 参照）。

【 0 1 6 3 】

ステップ S 3 5 1 1 では、遊技状態コマンドに基づいて、主制御部 3 0 0 の R T 系の遊技状態が R T 0 を開始したか否かを判定する。主制御部 3 0 0 の R T 系の遊技状態が R T 0 を開始した場合には、ステップ S 3 5 1 2 に進み、そうでない場合には、特典演出切替処理を終了する。

【 0 1 6 4 】

ステップ S 3 5 1 2 では、主制御部 3 0 0 の R T 系の遊技状態は R T 0（通常遊技状態）に移行したので、通常演出の設定を行う。なお、より詳しくは、A T 権利抽選の結果に基づき主制御部 3 0 0 の A T 系の遊技状態は通常モード又は A T モードのいずれかになるので、A T 系の遊技状態に応じた演出を実行する。

40

【 0 1 6 5 】

< 第 2 副制御部の処理 >

次に、図 1 9 を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 の処理について説明する。なお、図 1 9（a）は、第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 5 0 4 が実行するメイン処理のフローチャートである。図 1 9（b）は、第 2 副制御部 5 0 0 のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図 1 9（c）は、第 2 副制御部 5 0 0 のタイマ割込処理のフローチャートである。図 1 9（d）は、第 2 副制御部 5 0 0 の画像制御処理のフローチャートである。

50

【 0 1 6 6 】

まず、図 19 (a) のステップ S 5 0 0 1 では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップ S 5 0 0 1 で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポート初期設定や、R A M 5 0 8 内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【 0 1 6 7 】

ステップ S 5 0 0 2 では、タイマ変数が 1 0 以上か否かを判定し、タイマ変数が 1 0 となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が 1 0 以上となったときには、ステップ S 5 0 0 3 の処理に移行する。

【 0 1 6 8 】

ステップ S 5 0 0 3 では、タイマ変数に 0 を代入する。

10

【 0 1 6 9 】

ステップ S 5 0 0 4 では、コマンド処理を行う。コマンド処理では第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 5 0 4 は、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 からコマンドを受信したか否かを判別する。

【 0 1 7 0 】

ステップ S 5 0 0 5 では、演出制御処理を行う。具体的には、ステップ S 5 0 0 4 で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する処理を行う。例えば、背景画像に関する画像制御を行う演出データおよびシャッタ演出に関する演出データを R O M 5 0 6 から読み出す処理を実行する。また、これ以外の演出データを R O M 5 0 6 から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行うこと

20

【 0 1 7 1 】

ステップ S 5 0 0 6 では、ステップ S 5 0 0 5 の処理結果に基づいてシャッタ制御処理を行う。例えば、ステップ S 5 0 0 5 で読み出した演出データの中にシャッタ制御の命令がある場合には、この命令に対応するシャッタ制御を行う。

【 0 1 7 2 】

ステップ S 5 0 0 7 では、ステップ S 5 0 0 5 の処理結果に基づいて画像制御処理（詳しくは後述）を行う。例えば、ステップ S 5 0 0 5 で読み出した演出データの中に画像制御の命令がある場合には、この命令に対応する画像制御を行う。例えば、表示画像（報知画像、背景画像）に関する画像制御が実行される。この画像制御処理が終了すると、ステップ S 5 0 0 2 へ戻る。

30

【 0 1 7 3 】

次に、図 19 (b) を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第 2 副制御部 5 0 0 が、第 1 副制御部 4 0 0 が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。

【 0 1 7 4 】

コマンド受信割込処理のステップ S 5 1 0 1 では、第 1 副制御部 4 0 0 が出力したコマンドを未処理コマンドとして R A M 5 0 8 に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【 0 1 7 5 】

次に、図 19 (c) を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 5 0 4 によって実行する第 2 副制御部タイマ割込処理について説明する。第 2 副制御部 5 0 0 は、所定の周期（本実施形態では 2 m s に 1 回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

40

【 0 1 7 6 】

ステップ S 5 2 0 1 では、図 19 (a) に示す第 2 副制御部メイン処理におけるステップ S 5 0 0 2 において説明した R A M 5 0 8 のタイマ変数記憶領域の値に、1 を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップ S 5 0 0 2 において、タイマ変数の値が 1 0 以上と判定されるのは 2 0 m s 毎（ 2 m s × 1 0 ）となる。

【 0 1 7 7 】

ステップ S 5 2 0 2 では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

50

【 0 1 7 8 】

次に、図 19 (d) を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 のメイン処理におけるステップ S 5 0 0 7 の画像制御処理について説明する。同図は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示す図である。

【 0 1 7 9 】

ステップ S 5 3 0 1 では、画像データの転送指示を行う。ここでは、CPU 5 0 4 は、まず、VRAM 5 3 6 の表示領域 A と表示領域 B の描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された 1 フレームの画像が演出画像表示装置 1 5 7 に表示される。次に、CPU 5 0 4 は、VDP 5 3 4 のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいて ROM 座標 (ROM 5 0 6 の転送元アドレス) 、VRAM 座標 (VRAM 5 3 6 の転送先アドレス) などを設定した後、ROM 5 0 6 から VRAM 5 3 6 への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。VDP 5 3 4 は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データを ROM 5 0 6 から VRAM 5 3 6 に転送する。その後、VDP 5 3 4 は、転送終了割込信号を CPU 5 0 4 に対して出力する。

10

【 0 1 8 0 】

ステップ S 5 3 0 2 では、VDP 5 3 4 からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップ S 5 3 0 3 に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

【 0 1 8 1 】

ステップ S 5 3 0 3 では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、CPU 5 0 4 は、ステップ S 4 2 1 で VRAM 5 3 6 に転送した画像データに基づいて VRAM 5 3 6 の表示領域 A または B に表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報 (VRAM 5 3 6 の座標軸、画像サイズ、VRAM 座標 (配置座標) 、透過度など) を VDP 5 3 4 に指示する。VDP 5 3 4 はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

20

【 0 1 8 2 】

ステップ S 5 3 0 4 では、描画指示を行う。この描画指示では、CPU 5 0 4 は、VDP 5 3 4 に画像の描画開始を指示する。VDP 5 3 4 は、CPU 5 0 4 の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

30

【 0 1 8 3 】

ステップ S 5 3 0 5 では、画像の描画終了に基づく VDP 5 3 4 からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップ S 5 3 0 6 に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。

【 0 1 8 4 】

ステップ S 5 3 0 6 では、RAM 5 0 8 の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント (+ 1) して処理を終了する。

【 0 1 8 5 】

< 副制御部の特典演出に関する処理 >

次に、図 20 を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 と第 2 副制御部 5 0 0 の特典演出に関する処理について今一度説明する。ここで、図 20 は、特典演出 A の設定に関して、第 1 副制御部 4 0 0 と第 2 副制御部 5 0 0 の対応関係を示すシーケンス図であり、演出画像表示装置 1 5 7 に表示される特典表示の遷移を説明する図である。

40

【 0 1 8 6 】

RT 2 (特別遊技状態) が開始され、遊技者によりスタートレバー 1 3 5 が操作されると、第 1 副制御部 4 0 0 は特典演出 A - 1 の設定を行う (ST 1 ; 図 1 7 のステップ S 3 4 0 4) 。これにより、第 1 副制御部 4 0 0 は、特典演出 A - 1 に関する音やランプの設定を行い、スピーカ 2 7 2 、 2 7 7 から特典演出 A - 1 に関する音声出力され、ランプ

50

420を用いて特典演出A-1に関する発光が行われる(図15(a)のステップS3006、S3007)。また、第1副制御部400は、第2副制御部500に特典演出A-1に関する画像表示の指示を出すので(図15(a)のステップS3008)、これにより第2副制御部500は、特典表示A1の設定を行う(図19(a)のステップS5007)。この結果、演出画像表示装置157上には、特典表示A1が表示される。なお、第2副制御部500は、第1副制御部400から次の演出パートである特典演出A-2に関する画像表示の指示があるまで、特典表示A1を継続して表示する。詳しくは、第2副制御部500は、特典表示A1を開始した後、特典表示A1の最終フレームまで到達したときには、所定の開始ポイントから最終フレームまでを繰り返し再生することにより、特典表示A1を継続して表示する。

10

【0187】

次に、RT2の5ゲーム目において遊技者によりスタートレバー135が操作されると、第1副制御部400は次演出示唆演出の設定を行う(ST2;図18のステップS3502)。詳しくは、第1副制御部400は、第2副制御部500に次演出示唆演出に関する画像表示の指示を出すので、これにより第2副制御部500は、次示唆表示の設定を行う(図19(a)のステップS5007)。この結果、演出画像表示装置157上には、特典表示A1及び次示唆表示の両方が表示される。

【0188】

次に、RT2の6ゲーム目において遊技者によりスタートレバー135が操作されると、第1副制御部400は特典演出A-2の設定を行う(ST3;図18のステップS3504)。これにより、第1副制御部400は、特典演出A-2に関する音やランプの設定を行い、スピーカ272、277から特典演出A-2に関する音声出力され、ランプ420を用いて特典演出A-2に関する発光が行われる(図15(a)のステップS3006、S3007)。また、第1副制御部400は、第2副制御部500に特典演出A-2に関する画像表示の指示を出すので(図15(a)のステップS3008)、これにより第2副制御部500は、特典表示A2の設定を行う(図19(a)のステップS5007)。この結果、演出画像表示装置157上には、特典表示A2が表示される。なお、第2副制御部500は、第1副制御部400から次の演出パートである特典演出A-3に関する画像表示の指示があるまで、特典表示A2を継続して表示する。詳しくは、特典表示A2を開始した後、特典表示A2の最終フレームまで到達したときには、所定の開始ポイントから最終フレームまでを繰り返し再生することにより、特典表示A2を継続して表示する。

20

30

【0189】

次に、RT2の10ゲーム目において遊技者によりスタートレバー135が操作されると、第1副制御部400は次演出示唆演出の設定を行う(ST4;図18のステップS3506)。詳しくは、第1副制御部400は、第2副制御部500に次演出示唆演出に関する画像表示の指示を出すので、これにより第2副制御部500は、次示唆表示の設定を行う。この結果、演出画像表示装置157上には、特典表示A2及び次示唆表示の両方が表示される。

【0190】

次に、RT2の11ゲーム目において遊技者によりスタートレバー135が操作されると、第1副制御部400は特典演出A-2の設定を行う(ST3;図18のステップS3508)。これにより、第1副制御部400は、特典演出A-3に関する音やランプの設定を行い、スピーカ272、277から特典演出A-3に関する音声出力され、ランプ420を用いて特典演出A-2に関する発光が行われる(図15(a)のステップS3006、S3007)。また、第1副制御部400は、第2副制御部500に特典演出A-3に関する画像表示の指示を出すので(図15(a)のステップS3008)、これにより第2副制御部500は、特典表示A3の設定を行う(図19(a)のステップS5007)。この結果、演出画像表示装置157上には、特典表示A3が表示される。なお、第2副制御部500は、第1副制御部400から次の演出である通常演出に関する画像表示

40

50

の指示があるまで、特典表示 A 3 を継続して表示する。詳しくは、特典表示 A 3 を開始した後、特典表示 A 3 の最終フレームまで到達したときには、所定の開始ポイントから最終フレームまでを繰り返し再生することにより、特典表示 A 3 を継続して表示する。

【 0 1 9 1 】

次に、RT 2 の 1 5 ゲーム目において遊技者によりスタートレバー 1 3 5 が操作されると、第 1 副制御部 4 0 0 は終了示唆演出の設定を行う (S T 6 ; 図 1 8 のステップ S 3 5 0 6) 。詳しくは、第 1 副制御部 4 0 0 は、第 2 副制御部 5 0 0 に終了示唆演出に関する画像表示の指示を出すので (図 1 5 (a) のステップ S 3 0 0 8) 、これにより第 2 副制御部 5 0 0 は、終了表示の設定を行う (図 1 9 (a) のステップ S 5 0 0 7) 。この結果、演出画像表示装置 1 5 7 上には、特典表示 A 3 及び終了表示の両方が表示される。

10

【 0 1 9 2 】

次に、RT 2 が終了した後の RT 0 においてスタートレバー 1 3 5 が操作されると、第 1 副制御部 4 0 0 は通常演出の設定を行う (S T 7 ; 図 1 8 のステップ S 3 5 1 2) 。詳しくは、第 1 副制御部 4 0 0 は、第 2 副制御部 5 0 0 に通常演出に関する画像表示の指示を出すので (図 1 5 (a) のステップ S 3 0 0 8) 、これにより第 2 副制御部 5 0 0 は、通常表示の設定を行う (図 1 9 (a) のステップ S 5 0 0 7) 。この結果、演出画像表示装置 1 5 7 上には、通常表示が表示される。

【 0 1 9 3 】

以上、本実施形態によれば、1 5 ゲームに亘って 3 つの演出パートから構成される特典演出を実行する場合、5 ゲームごとに次の演出パートの存在を示唆する次演出示唆演出 (又は当該ゲームにて特典演出が終了することを示唆する終了示唆演出) を 1 ゲームの間、実行するので、遊技者は、遊技進行のテンポが速い場合でも遅い場合でも確実に次演出示唆演出 (又は終了示唆演出) を見ることができる。この結果、実行中の演出が中断したのか、それとも最後まで実行されたのかの判断に迷うことはない。また、本実施形態によれば、現演出パートを継続させたい遊技者は、遊技進行のテンポを遅くするなどの調整をすることができる。

20

【 0 1 9 4 】

< その他の変形例 >

上記実施形態では、次演出示唆演出を実行する場合、次示唆表示とともに表示される特典表示のシーンは限定されていない。そのため、従来においては特典表示と次示唆表示とを一体化していたため、表示作成の過程において特典表示が次示唆表示を妨げることがないように配慮することが可能であったが、本実施形態においては特典表示のシーンによっては、次示唆表示の存在により却って特典演出の演出内容が妨げられる場合がある。そのため、図 2 1 (a) に示すように、演出画像表示装置 1 5 7 の画面上に、特典演出の演出画像が表示される演出表示領域 d 1 とは別に、次演出示唆演出 (又は終了示唆演出) の演出画像を表示するガイド表示領域 d 2 を別途設け、このガイド表示領域 d 2 に次演出示唆演出 (又は終了示唆演出) の演出画像を表示するようにしてもよい。この結果、どのようなタイミングで次演出示唆演出を実行しても、次演出示唆演出の演出画像が特典演出の演出画像を邪魔することはない。

30

【 0 1 9 5 】

また、図 2 1 (b) に示すように、ガイド表示領域 d 2 を常時設けるのではなく、次演出示唆演出 (又は終了示唆演出) を実行するタイミング (特典期間の 5 ゲーム、1 0 ゲーム、1 5 ゲーム) においてのみ、ガイド表示領域 d 2 を設け、ガイド表示領域 d 2 に次演出示唆演出 (又は終了示唆演出) の演出画像を表示するようにしてもよい。なお、演出画像表示装置 1 5 7 の画面上にガイド表示領域 d 2 が設けられた場合には、演出表示領域 d 1 が縦方向に縮小するので、特典演出の演出画像の変形からも遊技者は次の演出パートの存在 (又は特典演出の終了) に気が付くものである。

40

【 0 1 9 6 】

また、上記実施形態では、次演出示唆演出の演出画像である「次示唆表示」は、「つづく」などの文字で構成されたが、文字に限定されないのは勿論である。例えば、図 2 1 (

50

c) に示すように、「次示唆表示」を特典演出の演出画像とは関係のない「枠模様の表示」としてもよい。さらには、画面全体に白色を追加する表示や図21(b)に示す縮小表示であってもよい。つまり、遊技者の認識させやすく、かつ特典表示のシーンに係わりのない印象を与える表示を行うようにしてもよい。これにより、文字でなくても、遊技者は次の演出パートがあることを把握することができる。

【0197】

また、上記実施形態では、次演出示唆操作演出の実行開始及び実行終了の契機は、スタートレバー操作であったが、所定の演出時間が担保されるのであれば、次演出示唆操作演出の実行開始及び実行終了の契機はこれに限定されない。例えば、次演出示唆操作演出の実行を開始する契機は、図22(a)に示すように、メダル投入ボタンに対する操作のタイミングでもよい。すなわち、次演出示唆操作演出の実行を開始する契機に関しては、少なくとも一の遊技操作を残した状態において実行開始するのであれば、いずれのタイミングであってもよい。当該遊技における残りの遊技操作の実行タイミングにより遊技進行のテンポを調整することができるからである。勿論、次演出示唆操作演出の実行を開始する契機を、リール回転開始、第1停止操作、第2停止操作としてもよい。上記実施形態の場合に比べて、次演出示唆演出の実行期間が短くなるが、遊技者が次演出示唆演出を認識できる場合がある。

【0198】

また、図22(b)に示すように、次演出示唆操作演出の実行を終了する契機は、第3停止操作のタイミングでもよい。勿論、次演出示唆操作演出の実行を終了する契機を、第1停止操作、第2停止操作、メダル払出終了、遊技終了としてもよい。上記実施形態の場合に比べて、次演出示唆演出の実行期間が短くなるが、遊技者が次演出示唆演出を認識できる場合がある。

【0199】

また、上記実施形態では、特典演出のストーリー進行のない部分は、特典演出の一部を繰り返し再生することにより実現していたが、別途、繰り返し再生用の演出画像を用意し、この繰り返し再生用の演出画像を再生することにより実現してもよい。異なる演出パターンを遊技者に提供できるので、演出の興趣を向上させることができる。

【0200】

例えば、図23(a)及び(b)に示すように、特典演出とは別に、繰り返し再生用の待機演出の演出画像(待機表示という)を備え、図23(c)に示すように、特典演出の各演出パートが最後まで終了したときには、待機表示を繰り返し再生するようにしてもよい。

【0201】

また、上記実施形態では、特典演出の各演出パートを約30秒の演出として設定したが、遊技進行のテンポに応じては約30秒以上になることもあった(特典演出のストーリー進行がない場合が該当する)。このような場合には、演出画像、音、ランプ等すべての同期をとって、繰り返し再生することが好ましいが、これに限定されない。例えば、遊技進行のテンポに関係なく、特典演出の各演出パートの演出音は約30秒で終了する設定としてもよい。図24にこのような変形例の一例を示す。

【0202】

図24(a)は、特典演出Aの第1演出パートの演出音である特典音A-1を約30秒、特典演出Aの第2演出パートの演出音である特典音A-2を約30秒、特典演出Aの第3演出パートの演出音である特典音A-3を 秒(1サイクル約30秒の演出音を繰り返す)とした場合を示している。つまり、特典演出の各演出パートの約30秒と同等の期間に実行される長さとしている。このような場合、図24(b)に示すように、遊技者が5ゲームを約30秒で終了するような比較的速いテンポで遊技を進行している場合には、特典演出Aの演出画像である特典表示A1、A2及びA3と、特典音A1、A2及びA3とは概ね同期が取れており、演出画像と演出音が対応している。一方、図24(c)に示すように、遊技者が5ゲームを約30秒より時間をかけて終了するような比較的遅いテンポ

10

20

30

40

50

で遊技を進行している場合には、特典演出 A の演出画像である特典表示 A 1、A 2 及び A 3 と、特典音 A 1、A 2 及び A 3 とは同期が取れない期間が生じ、演出画像と演出音が対応していない期間が増加する。しかしながら、その結果、遊技者は、演出画像と演出音のずれから、自分の遊技進行のテンポが遅いことを把握できるので、これにより遊技進行のテンポを速めることができる。このように特典演出の各演出パートの演出画像と演出音の終了条件を異ならせた場合には、遊技者は、演出画像と演出音のずれから自分の遊技進行のテンポを調整することができる。なお、図 2 4 (c) では、特典表示 A 2 を表示開始したタイミングで特典音 A 2 を最初から再生するようにしてもよい。特典表示 A 2 の表示と特典音 A 2 とを同期させることができる。

【 0 2 0 3 】

なお、上記実施形態では、特典演出の各パートを 5 ゲームで構成する例について説明したが、これに限定されない。すなわち、特典演出の各パートを N ゲーム (N は 2 以上の整数) として構成し、N ゲーム目において次演出示唆演出を実行するのであれば (次パートは N + 1 ゲーム目から開始される)、各パートのゲーム数は特に限定されるものではない。

【 0 2 0 4 】

例えば、特典演出の各パートを 2 ゲームで構成すると、各パートで 1 ゲーム目の遊技進行のテンポに応じて 2 ゲーム目 (次演出示唆演出を実行するのゲーム) となるタイミングを異ならせることになる。例えば、特典演出の各パートを 1 0 ゲームで構成すると、各パートで 1 ~ 9 ゲーム目の遊技進行のテンポに応じて 1 0 ゲーム目 (次演出示唆演出を実行するのゲーム) となるタイミングを異ならせることになる。なお、特典演出の各パートを N ゲーム (N は 2 以上の整数) として構成しつつも各パートで異なるゲーム数を設定してもよい。同ゲーム数を各パートに設定した場合に比べて、各パートの変更タイミングの予測が困難になった分、演出に注目しやすくなる場合がある。

【 0 2 0 5 】

[第 2 実施形態]

上記第 1 実施形態では、特別遊技状態 (R T 2) において特定演出を実行したが、特定演出を実行する遊技状態は、勿論、特別遊技状態 (R T 2) に限定されるものではない。第 2 実施形態では、通常遊技状態 (R T 0) の A T モード (図 6 (b) 参照) において特定演出を実行する場合について説明する。なお、以下においては、第 1 実施形態と異なる構成、機能及び処理を中心に説明する。

【 0 2 0 6 】

具体的には、本実施形態では、通常遊技状態 (R T 0) において A T 権利抽選に当選した場合に、A T ゲーム数として 1 5 ゲーム (初期ゲーム数) が付与される。すなわち、通常遊技状態 (R T 0) において A T 権利抽選に当選した場合には、通常モードが終了し、A T モードが開始される。そして、通常遊技状態 (R T 0) において、付与された A T ゲーム数を消化したときに通常モードに移行する。

【 0 2 0 7 】

すなわち、本実施形態の特典演出は、A T モードの期間 (特典期間ともいう) である 1 5 ゲームに亘って実行される演出である。また、特典演出は、上記第 1 実施形態と同様に、ストーリーとして 3 部構成の演出となっており、各演出パートがそれぞれ 5 ゲームの期間に亘って実行される演出となっている。また、上記第 1 実施形態と同様に、特典期間の 5 ゲーム目 (1 0 ゲーム目) において、次の演出パートがあることを報知する次演出示唆演出を 1 ゲームの間、実行し、1 5 ゲーム目に終了示唆演出を実行するようになっている。

【 0 2 0 8 】

また、本実施形態の小役 3 (ベル) は、予め定められた操作順序である正解操作順序に従って停止操作がされた場合には入賞し (有効ライン上に「ベル - ベル - ベル (ベル) 」の図柄組合せが揃う)、8 枚のメダルが払い出される一方、正解操作順序に従わない停止操作がされた場合には、入賞しない (有効ライン上に「ベル - ベル - ベル (ベル) 」の図柄組合せが揃わない) 役となっている。

10

20

30

40

50

【 0 2 0 9 】

本実施形態では、A Tモードにおいて小役3（ベル）に内部当選した場合には、正解の操作順序を報知する停止操作報知演出を実行し、A Tモードにおいて小役1（スイカ）又は小役2（チェリー）に内部当選した場合には、内部当選した役の図柄を報知する停止操作報知演出を実行する。このようにA Tモードでは、停止操作報知演出の報知内容に従った停止操作を行うと、内部当選した小役に入賞する可能性が高くなるので、A Tモードは、遊技者に有利な結果がもたらされる遊技状態である。なお、図面上、停止操作報知演出を単に「ナビ」と略記する場合がある。

【 0 2 1 0 】

図25（a）は、本実施形態の特典演出Aの演出進行の流れを示すタイムチャートである。繰り返しになるが、特典演出として特典演出Aが選択された場合には、A Tモードの最初の5ゲームにおいて、特典演出A - 1が実行され、次の5ゲームにおいて、特典演出A - 2が実行され、最後の5ゲームにおいて、特典演出A - 3が実行される。各演出パートの特典演出A - 1、A - 2及びA - 3は、それぞれ、各パート内でストーリーが進行していく演出となっており、各パート間（具体的には、特典演出A - 1と特典演出A - 2、特典演出A - 2と特典演出A - 3）では、ストーリーに新たな展開が生じるように構成されている。換言すると、特典演出A - 1、A - 2及びA - 3は、時間経過に応じて進行する演出である（図8、9参照）。

10

【 0 2 1 1 】

ここで、図25（a）に示す一例は、特典期間の2ゲーム目G1及び5ゲーム目G2において、小役3（ベル）に内部当選した場合を示しており、図25（b）は、特典期間の2ゲーム目G1における演出画像表示装置157の演出画像、図25（c）は、特典期間の5ゲーム目G2における演出画像表示装置157の演出画像を示している。

20

【 0 2 1 2 】

特典期間の2ゲーム目G1においては、図25（b）に示すように、特典演出の画像（以下、特典画像）に加えて停止操作報知演出の演出画像（以下、報知画像）d11が表示される。報知画像d11は、正解の停止操作の順序を示す画像、具体的には、左から右に向かって321の数字を表示し、第1停止リールが右リール112、第2停止リールが中リール111、第3停止リールが左リール110であることを示唆する画像である。なお、報知画像d11が表示される前には特典画像のみが表示されていた。

30

【 0 2 1 3 】

一方、特典期間の5ゲーム目G2においては、図25（c）に示すように、特典画像に加えて上述した報知画像d11とともに次演出示唆演出の演出画像（以下、次示唆画像）d12を表示する。次示唆画像d12は、具体的には、「つづく」の文字画像である。なお、報知画像d11が表示される前には特典画像のみが表示されていた。

【 0 2 1 4 】

なお、図25（a）に示したタイミングチャートにおけるゲーム間の境界は、スタートレバー操作のタイミングである。すなわち、本実施形態では、スタートレバー操作を契機に、停止操作報知演出（小役3が内部当選した場合）、特典演出（特典演出A - 1、A - 2）、及び次演出示唆演出のそれぞれを実行開始するようにしている。

40

【 0 2 1 5 】

このように本実施形態の特典期間においては、スタートレバー操作を契機に停止操作報知演出を実行する場合があり（図25（b）参照）、また、スタートレバー操作を契機に停止操作報知演出と次演出示唆演出と同時に実行開始する場合もあるので（図25（c）参照）、報知画像d11に加えて次示唆画像12を表示することは遊技者に意外性を与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、スタートレバー操作を契機に次示唆画像d12を表示する遊技の前の遊技においてスタートレバー操作を契機に画像表示があることを印象付けることができるので、スタートレバー操作を注目させることができ、逆に他の操作を従来の遊技者のペースで進行させることができる。

【 0 2 1 6 】

50

ここで、停止操作報知演出の実行期間（小役3に内部当選の場合は、スタートレバー操作から第3停止操作までの間）は、図25（a）に示すように、次演出示唆演出の実行期間（具体的には、1ゲームの間）よりも短くなっている。すなわち、両者の実行開始時期は同時なので、先に停止操作報知演出が終了し、その後、次演出示唆演出だけを実行することになるので、遊技者は次の演出パートへの移行を把握しやすいという効果がある。

【0217】

図26（a）は、特典期間の5ゲーム目G2において小役2（チェリー）に内部当選し、停止操作報知演出と次演出示唆演出を実行する場合の演出画像表示装置157の演出画像を示している。この場合には、小役2を構成する図柄の報知画像d11を表示するとともに、「つづく」の文字の次示唆画像d12を表示する。小役2を構成する図柄の報知画像d11の表示は、遊技者の操作タイミングの報知でもある。勿論、この場合にも、停止操作報知演出の実行期間は、図26（b）に示すように、次演出示唆演出の実行期間よりも短い。具体的には、次演出示唆演出の実行期間は、スタートレバー操作から第1停止操作までの期間であり、第1停止操作が行われると操作結果に係わらず報知画像d11を消去する。

【0218】

図27は、停止操作報知演出の変形例を示している。図27（a）に示すように、停止操作報知演出と次演出示唆演出を同時に実行する場合、報知画像d11を次示唆画像d12の手前に表示して次示唆画像d12の少なくとも一部を隠すようにしてもよい（変形例1）。ここで、報知画像d11は、最初の停止操作となる第1停止操作向けの画像と、次ぎの停止操作となる第2停止操作向けの画像と、最後の停止操作となる第3停止操作向けの画像とからなる。遊技者は次示唆画像d12に何が表示されているのかを確かめるために、停止操作を迅速に進行させる場合がある。また、報知画像d11を見た場合に次示唆画像d12を見る可能性を高めて、次示唆画像d12を見忘れる可能性を低くすることができる。この結果、遊技進行を促す効果がある。なお、図27（a）は、ATモードにおいて小役3（ベル）に内部当選したゲームのスタートレバー操作後の演出画像を示している。

【0219】

図27（b）は、正解の停止操作を行った場合（第1停止操作、第2停止操作、及び第3停止操作のすべてが正解の停止操作の場合）の演出画像、図27（c）は、不正解の停止操作を行った場合（第1停止操作は正解、第2停止操作が不正解の停止操作の場合）の演出画像を示している。

【0220】

正解の停止操作の場合には、図27（b）に示すように、停止操作のたびに停止操作に対応する報知画像d11を消去するので、停止操作のたびに次示唆画像d12の露出が大きくなり、最終的には、第3停止操作後、次示唆画像d12だけが表示されることになる。すなわち、遊技者は、停止操作を進めるに従って次示唆画像d12の内容把握が容易となる。また、報知画像d11の全てが消去される前（具体的には、第3停止操作の報知画像だけ表示されている状態）に次示唆画像d12の全てを出現させているので、報知画像d11が次示唆画像d12を見難くしている印象を低減することができる。

【0221】

一方、不正解の停止操作の場合には、図27（c）に示すように、不正解の停止操作の時点（第2停止操作）において残りの報知画像d11すべてを消去し、次示唆画像d12だけを表示する。不正解の停止操作を行った遊技者が悔しい心境となり遊技意欲が減退することがあったが、遊技者に次示唆画像d12を直ぐさま見せることにより、遊技意欲を高めることができる場合がある。

【0222】

なお、図27に示した変形例とは異なり、報知画像d11の全てが消去された時点において初めて次示唆画像d12の全体が表示されるようにしてもよい。具体的には、図27（a）に示した報知画像d11の第1停止操作向けの画像と、第2停止操作向けの画像と

10

20

30

40

50

、第3停止操作向けの画像と、のすべての画像が次示唆画像d12の手前に表示されており、当該3つの画像のそれぞれが次示唆画像d12の少なくとも一部を隠すように表示されているので、3つの画像がすべて消去された時点において次示唆画像d12の全体が初めて画面上に表示されるものである。この結果、一遊技を終了させる遊技進行操作を促すことができる。

【0223】

なお、本実施形態では、スタートレバー操作を契機に報知画像d11を表示したが、スタートレバー操作を契機に演出説明画像（例えば、図25（b）で報知画像d11を表示した位置に、演出説明画像として「殿様が侍と対決する」の文字画像を表示する）を表示してもよい。特典演出の進捗状況の把握を容易にさせる場合がある。さらに、スタートレバー操作を契機に報知画像d11と演出説明画像の両者を表示してもよい。

10

【0224】

また、スタートレバー操作を契機に遊技情報画像（例えば、図25（b）で右上に遊技情報画像としてATモードの実行遊技数の画像）を更新する表示（例えば、「3回」の画像を「4回」の画像に更新）を行ってもよい。ATモードの進捗状況の把握を容易にさせる場合がある。

【0225】

また、本実施形態では、スタートレバー操作を契機に停止操作報知演出、特典演出（特典演出A-1、A-2）、及び次演出示唆演出を実行開始するようにしたが、これらの演出の実行開始の契機はスタートレバー操作に限定されない。他の遊技操作でもよく、例えば、メダル投入操作を契機に特典演出（特典演出A-1、A-2）、次演出示唆演出、及びその他の演出を実行開始するようにしてもよい（変形例2）。

20

【0226】

図28（a）は、変形例2における特典演出Aの演出進行の流れを示すタイムチャートである。変形例2では、メダル投入操作（ベットボタン130～132に対する操作、及びメダル投入口141から実際のメダルを投入する操作の双方を含む）に基づいて、カットイン画像d13を演出画像表示装置157の画面上に表示するカットイン演出を実行する。カットイン画像d13は、特典画像を表示している場合に表示されることのある画像であり、カットイン画像d13は、特典画像の一部を隠して他部は残すように特典画像の手前に表示される画像である。本変形例のカットイン演出は、メダル投入操作に基づいて実行されるカットイン演出実行抽選に当選した場合（例えば、当選確率1/3）に実行される演出であり、本変形例では、カットイン演出実行抽選に当選した場合には、4種類の中からいずれか一つのカットイン演出を選択して、選択したカットイン演出を実行する。

30

【0227】

ここで、図28（a）に示す一例は、特典期間の2ゲーム目G1及び5ゲーム目G2において、カットイン演出を実行する場合を示しており、図28（b）は、特典期間の2ゲーム目G1における演出画像表示装置157の演出画像、図28（c）は、特典期間の5ゲーム目G2における演出画像表示装置157の演出画像を示している。

【0228】

特典期間の2ゲーム目G1においては、図28（b）に示すように、カットイン画像d13（具体的には、吹き出し内に「まだまだ」の文言を表示した画像）が表示される。一方、特典期間の5ゲーム目G2においては、図28（c）に示すように、上述したカットイン画像d13（具体的には、吹き出し内に「そろそろ」の文言を表示した画像）とともに次示唆画像d12（具体的には「つづく」の文字画像）が表示される。

40

【0229】

このように本実施形態の特典期間においては、メダル投入操作を契機にカットイン演出を実行する場合があり（図28（b）参照）、また、メダル投入操作を契機にカットイン演出と次演出示唆演出と同時に実行開始する場合もあるので（図28（c）参照）、カットイン画像d13に加えて次示唆画像12を表示することは遊技者に意外性を与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、メダル投入操作を契機に次示唆画

50

像 1 2 を表示する遊技の前の遊技においてメダル投入操作を契機に画像表示があることを印象付けることができるので、メダル投入操作を注目させることができ、逆に他の操作を従来の遊技者のペースで進行させることができる。

【 0 2 3 0 】

また、本実施形態では、特典演出の各演出パートの期間を固定的な期間とし、それぞれ 5 ゲームとしたが、固定的な期間でなく、可変的な期間としてもよい（変形例 3）。例えば、A T 権利抽選に当選した後に、図 2 9（a）に示す抽選テーブルを用いて、複数種類のゲーム数の中からいずれか一つのゲーム数を選択して決定するようにしてもよい。そして、この特典演出の各演出パートの可変的な期間は、（1）当該演出パートを開始する前に決定されてもよいし、また、（2）当該演出パートを開始するとき決定されてもよいし、さらには（3）当該演出パートを実行中に追加の期間が決定されるようにしてもよい。

10

【 0 2 3 1 】

図 2 9（b）は、上記（1）の場合を示しており、具体的には、当該演出パートが開始される前に、当該演出パートを 5 ゲームとして決定した場合を示している。この場合には、当該演出パートが開始される前に既にゲーム数は決定されている情報を遊技者が事前に入手していれば、その遊技者は冷静に遊技を進行させることができる。

【 0 2 3 2 】

図 2 9（c）は、上記（2）の場合を示しており、具体的には、当該演出パートを実行開始するとき当該演出パートを 5 ゲームとして決定した場合を示している。この場合には、当該演出パートが開始される時にゲーム数が決定されるので、当該演出パートの開始操作に対して期待感を向上させることができる。

20

【 0 2 3 3 】

また、図 2 9（d）は、上記（3）の場合を示しており、具体的には、5 ゲームとして決定された演出パートを実行中に当該演出パートのゲーム数が 1 ゲーム追加され、6 ゲームとなった場合を示している。なお、追加ゲーム数は、例えば、所定の小役に内部当選した場合に実行される追加ゲーム数の抽選において当選したときに 1～5 ゲームの中のいずれかが付与されるようにしてもよい。この場合には、当該演出パート実行中にゲーム数が加算される場合があるので、当該演出パート中の操作に対して期待感を向上させることができる。

30

【 0 2 3 4 】

また、特典期間を可変的な期間とする方法としては、例えば、A T ゲーム数として 5 ゲーム（初期ゲーム数）を付与する場合と 10 ゲーム（初期ゲーム数）を付与する場合とを設け、いずれかの A T ゲーム数を付与するようにしてもよい。5 ゲームが付与される場合には 5 ゲーム目で次演出示唆演出を行うことなく 5 ゲーム目で終了示唆演出を行うものとし、10 ゲームが付与される場合には 5 ゲーム目で次演出示唆演出を行い、10 ゲーム目で次演出示唆演出を行うことなく終了示唆演出を行うものとする。次演出示唆演出の実行と残 A T ゲーム数との関連性が生じ、次演出示唆演出に出玉増加の期待感を高めることができる場合がある。

【 0 2 3 5 】

また、本実施形態では、次演出示唆演出の実行期間を 1 ゲームとしたが、次演出示唆演出の実行期間は 1 ゲームに限定されない（変形例 4）。

40

【 0 2 3 6 】

例えば、図 3 0（a）に示すように、2 ゲームに亘って次演出示唆演出を実行するようにしてもよい。図 3 0（a）に示す例は、特典期間の 4 ゲーム目及び 5 ゲーム目において次演出示唆演出を実行する場合を示している。次演出示唆演出の実行期間を長くすれば、次の演出パートがあることをより確実に遊技者に認識させることができる。なお、これとは別に、3 ゲームに亘って次演出示唆演出を実行してもよい。また、次演出示唆演出の実行期間は、実行前に予め 2 ゲームとして決定する仕様としてもよいし、当該演出パートを実行中に実行期間を決定する仕様としてもよい。前者の場合には、遊技者に十分な期間を

50

与えることができる。また、後者の場合には、特別な演出を追加するときだけ、2ゲームとし、それ以外のときは1ゲームとしてもよい。

【0237】

また、特典演出が複数の演出パートから構成されていた場合（特典演出A-1、特典演出A-2、...）、演出パートに応じて次演出示唆演出の実行期間を異ならせてもよい。例えば、特典演出A-1は1ゲームに次演出示唆演出を実行し、特典演出A-2は2ゲームに亘って次演出示唆演出を実行する。次演出示唆演出の実行期間から現演出パートが全体のうちのどの辺りの演出パートであるのか把握できる場合がある。さらに、後の演出パートになるほど次演出示唆演出の実行期間が長い期間となるように設定してもよい。演出パートの進み具合を把握できる場合がある。

10

【0238】

また、例えば、図30(b)に示すように、1ゲーム未満の期間において次演出示唆演出を実行するようにしてもよい。図30(b)に示す例は、特典期間の5ゲーム目の第3停止操作時から5ゲーム目の終了時（6ゲーム目の開始時）までの期間において次演出示唆演出を実行する場合を示している。次演出示唆演出の報知内容がよりメッセージ性の強い明確なものであれば1ゲーム未満であっても遊技者に次の演出パートがあることを明確に報知することができる場合がある。遊技者は、特典演出A-1を継続させたい場合には6ゲーム目の開始操作を行わないようにし、特典演出A-2を実行させたい場合には6ゲーム目の開始操作を行うようにするペース調整をすることができる。

【0239】

20

また、本実施形態では、特典演出の次パートに移行する場合、次演出示唆演出を実行し、次演出示唆演出を終了した後に特典演出の次パートを実行したが、これとは別に、次演出示唆演出を終了した直後、他の演出（以下、継続演出という）を実行し、継続演出が終了した後に特典演出の次の演出パートを実行するようにしてもよい（変形例5）。すなわち、まず、次演出示唆演出、次に、継続演出を実行させた後に特典演出の次の演出パートに移行するようにしてもよい。

【0240】

図31(a)は、変形例5における特典演出の流れを示すタイムチャートである。詳しくは、図31(a)は、特典期間の5ゲーム目のスタートレバー操作に基づいて次演出示唆演出を実行開始し、特典期間の5ゲーム目の第3停止操作に基づいて継続演出を実行開始する場合の特典演出Aの演出進行の流れを示している。なお、次演出示唆演出は、特典期間の5ゲーム目の1ゲーム間に跨って実行され、継続演出は、特典期間の5ゲーム目の第3停止操作から6ゲーム目の終了（7ゲーム目のスタートレバー操作）まで2ゲームに跨って実行される。

30

【0241】

図32は、変形例5において演出画像表示装置157に表示される演出画像の一例を示している。図32(a)は、図31(a)の時点t11の演出画像、つまり最初の演出パートである特典演出A-1の演出画像、図32(b)は、図31(b)の時点t12の演出画像、つまり特典演出A-1の演出画像と次演出示唆演出の演出画像を示している。図32(c)は、図31(b)の時点t13及び時点t14における継続演出の演出画像を示しており、時点t13は継続演出の開始時点、時点t14は継続演出の終了時点である。また、図32(d)は、図31(a)の時点t15の演出画像、つまり次の演出パートである特典演出A-2の演出画像を示している。

40

【0242】

このように変形例5の特典演出によれば、次演出示唆演出を終了してもすぐに次のパートである特典演出A-2を実行するのではなく、継続演出を介在させた後に特典演出A-2を実行するので、次パートの特典演出に対する期待感をさらに向上させることができる。

【0243】

ここで、次の演出パートである特典演出A-2は、図32(a)に示すように、7ゲー

50

ム目から開始されるが、10ゲーム目(図示せず)に終了する。すなわち、継続演出の実行有無に係わらず、特典演出A-2の終期は同一である。特典演出の実行ゲーム数を徒に延長することを防止するためである。

【0244】

なお、次演出示唆演出を実行する期間は、図30(b)に示したような1ゲーム未満の期間としてもよい。次演出示唆演出が1ゲーム未満の期間であれば次演出示唆演出の期間と継続演出の期間の合わせた期間を短い期間とすることができる場合があるので、特典演出A-1から特典演出A-2への切り替えを待ち望む遊技者にとって好適となる。

【0245】

また、変形例5に示した継続演出は、次演出示唆演出を実行する場合に必ず実行するようにしたが、これとは別に、次演出示唆演出を実行する場合に必ずしも継続演出を実行しなくてもよい。例えば、実行抽選が行われて当選の結果があった場合に実行するようにしてもよく、所定の回数毎(例えば、3回に1回)に実行するようにしてもよい。継続演出があった場合の遊技者の期待感を向上させることができる。

【0246】

また、図31及び図32に示す変形例5においては、継続演出を終了した後に次のパートである特典演出A-2を実行したが、継続演出を実行しつつ特典演出A-2を実行する、つまり、継続演出と特典演出A-2の演出画像をともに同一画面上に表示するようにしてもよい。演出の流れを理解しやすい場合がある。

【0247】

また、図32に示した継続演出の演出画像では、最後に勝利シーンの演出画像を表示して、次パートの特典演出があることを示唆したが、これとは別に、最後に敗北シーンの演出画像を表示してもよい。そして、最後に敗北シーンの演出画像を表示した場合には、次のパートの演出画像を表示しない、つまり特典演出を終了させるようにしてもよい。継続演出の結果が特典演出の継続を決定するので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0248】

さらには、図31(b)に示すように、継続演出を終了した後、再び継続演出を実行開始するようにしてもよい。具体的には、1回目の継続演出において最後に敗北シーンの演出画像を表示し、2回目の継続演出において復活シーンの演出画像を表示して、一旦落胆した遊技者の期待感を向上させるようにしてもよい。

【0249】

なお、変形例5では、次演出示唆演出は、継続演出に繋がる演出であるので、継続演出の実行を示唆するとの解釈も可能であるが、継続演出を介在させて最終的には特典演出の次の演出パートを実行するので、次の演出パートがあることを示唆するという点には変わりはない。

【0250】

[その他遊技台]

なお、上記実施形態においては、遊技台の一例として、メダル(コイン)を遊技媒体としたスロットマシン100を示したが、これに限定されるものではなく、遊技球(例えば、パチンコ玉)を遊技媒体としたスロットマシンや、パチンコ機、アレンジボール遊技機や、じゃん球遊技機、スマートボール、カジノマシン等に適用可能である。

【0251】

例えば、パチンコ機においては、所謂「時短期間」に適用可能である。大当り遊技終了後には3種類の時短期間(10遊技の時短期間、20遊技の時短期間、30遊技の時短期間)のうち何れかの時短期間が実行されるようにし、時短期間では何れかの時短期間が実行されているかを報知しないようにし、大当り遊技終了後から10遊技の間は特典演出A-1を実行し、大当り遊技終了後から11遊技から20遊技の間は特典演出A-2を実行し、大当り遊技終了後から21遊技から30遊技の間は特典演出A-3を実行するようにする。そして、20遊技の時短期間が実行されている場合には、10遊技の終了時に次演出示唆演出を行い、30遊技の時短期間が実行されている場合には、10遊技の終了時と

10

20

30

40

50

20遊技の終了時に次演出・唆演出を行うようにする。パチンコ機は、一般的には1遊技の期間は毎遊技決定される1遊技タイマによって定まるので、特典演出A-1が実行される遊技を結果的に早く進めてしまった場合には、10遊技の終了時に実行された次演出・唆演出を見た遊技者は、パチンコ球の打ち出しを調整するなどして特典演出A-1を継続させるか、特典演出A-2を実行させるかを調整することができる。

【0252】

なお、スロットマシンは、メダルを使用せずに電子データのやり取りのみ行うスロットマシンであってもよく、この場合の遊技媒体は、メダルに相当する電子化したデータを含むものであり、遊技媒体の投入は、所定の外部装置（電子貯留装置）から、電子化したデータを入力することを含むものであり、遊技媒体の払出は、所定の外部装置（電子貯留装置）へ、電子化したデータを出力することを含むものである。

10

【0253】

また、本発明に係る遊技台は、図33(a)に示す、「紙幣投入口2002に紙幣を投入し、ベット2004およびスタート2006操作に基づいて抽選を実行し、抽選結果を抽選結果表示装置2008で表示し、当選時には特典コイン数を残クレジット数に加算し、キャッシュアウト2009が選択された場合には、レシート発行機2010から残クレジット数に対応するコードが記載されたレシートを発行するカジノマシン2000」であってもよい。

【0254】

さらには、同図(b)に示すように、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている携帯電話機3000、同図(c)に示すように、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えているポータブルゲーム機4000、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている家庭用テレビゲーム機5000、に適用してもよい。

20

【0255】

より具体的には、同図(b)における携帯電話機3000は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを携帯電話回線を通じて取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ（本発明を実現する電子データ）を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。

【0256】

同図(c)におけるポータブルゲーム機4000は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを所定の記憶媒体（DVD等）から取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ（本発明を実現する電子データ）を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。同図(c)における家庭用テレビゲーム機5000は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを所定の記憶媒体（DVD等）から取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ（本発明を実現する電子データ）を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。

30

【0257】

さらには、同図(d)に示すように、本発明を実現する電子データを記憶したデータサーバ6000に適用してもよい。このデータサーバ6000からインターネット回線を介して同図(d)に示す家庭用テレビゲーム機5000に本発明を実現する電子データをダウンロードするような場合がある。

40

【0258】

また、スロットマシン等の実機の動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、DVD-ROM、CD-ROM、FD（フレキシブルディスク）、その他任意の記録媒体を利用できる。

【0259】

50

なお、最近は、所謂のめりこみ（依存）症対策が必要とされている。例えば、遊技者に対する注意喚起方法を開示した特許文献（特開2014-8184）の開示がある。しかしながら、IR（Integrated Resort）導入を目前として更なる対策案が求められている。そこで、上記実施形態において、のめりこみ（依存）症対策を行う機能を備えた遊技台を提供してもよい。

【0260】

例えば、上記実施形態では、各種のエラー処理を実行し（一例として、図20のステップS1008のデバイス監視処理など）、音やランプ等でエラーの報知を行うものとした。そこで、このエラーの報知を利用して、のめりこみ（依存）症対策を行うようにしてもよい。

10

【0261】

具体的な一方法としては、第1副制御部400は実行された遊技数を監視し、実行された遊技数が所定数（例えば、1000遊技毎）に達した毎に、第1副制御部400は主制御部300がエラー処理を実行しなくても報知装置（スピーカやランプ等）によってエラーの報知（のめりこみ（依存）症対策の報知を意味する）を行うようにしてもよい。エラーの報知が実行されると遊技者は遊技店の係員等呼び出すことが一般的であるので、遊技店の係員等が遊技者に接するきっかけをつくることことができる。この結果、遊技店の係員等は、遊技台の復帰操作と共に遊技者への声かけを行うことができ、遊技者に応じたのめりこみ（依存）症対策のアドバイスを行うことができる。

【0262】

20

なお、エラー報知を使い回してのめりこみ（依存）症対策の報知を行う場合には、新たな報知データを作成等する必要がなく、エラー報知を行った場合と同等の緊急性があることを印象付けることができる。例えば、のめりこみ（依存）症対策の報知を「メダル投入異常報知」を固定的に利用した報知とする。固定的であれば、遊技店の係員等はエラー処理が実行されていない場合の報知である可能性があることを容易に察することができる。勿論、他のエラー報知を固定的に流用してのめりこみ（依存）症対策の報知としてもよい。

【0263】

なお、複数のエラー報知の中からいずれかをのめりこみ（依存）症対策の報知として選択できるようにしてもよい。例えば、遊技店の係員等が設定できる設定変更状態中の表示画面や設定確認状態中の表示画面において、固定的な報知を何れの報知とするか選択する表示を行い、遊技店の係員等はこの画面を見ながら好みの報知を選択して設定できるようにしてもよい。エラー処理が実行されていない場合の報知である可能性があることをさらに容易に察することができる場合がある。

30

【0264】

また、具体的な別の一方法としては、第1副制御部400が実行した遊技の時間を監視し、遊技の時間が所定時間（例えば、3時間経過毎）に達した場合に、主制御部300がエラー処理を実行しなくても報知装置（スピーカやランプ等）でエラーの報知（のめりこみ（依存）症対策の報知を意味する）を行うようにしてもよい。遊技を進めるペースが遅い遊技者に対しても一定間隔で報知を行うことができる。

40

【0265】

さらには、具体的な別の一方法としては、第1副制御部400が投入数と払出数との差枚数を監視し、差枚数が所定数（例えば、投入数がプラスとなる500枚毎）に達した場合に、主制御部300がエラー処理を実行しなくても報知装置（スピーカやランプ等）でエラーの報知（のめりこみ（依存）症対策の報知を意味する）を行うようにしてもよい。投入数の増加に歯止めをかける報知とすることができる。

【0266】

勿論、上述した一つの方法の報知を行うほか、上述した三つの方法（遊技数、遊技の時間、差枚数の監視）のうちの一つ又は全部を行うようにしてもよい。遊技者の操作態様に見合う対策報知とすることができる。

50

【 0 2 6 7 】

ここで、このエラー報知（のめりこみ（依存）症対策の報知）は、遊技者が解除操作できないものとし、遊技店の係員等が解除操作できるものとする。その際、エラー処理が実行された場合のエラーの報知の解除操作より簡易な操作で解除できるものとする。遊技店の係員等に操作が煩わしい印象を与えないためである。例えば、前面扉 1 0 2 が備える鍵装置に鍵を挿して鍵を回すだけでエラーの報知を解除できるようにしてもよいし、前面扉 1 0 2 を開放するだけでエラーの報知を解除できるようにしてもよいし、前面扉 1 0 2 が備える鍵装置に鍵を挿すだけでエラーの報知を解除できるようにしてもよい。

【 0 2 6 8 】

なお、このエラー報知（のめりこみ（依存）症対策の報知）を行っている最中に、主制御部 3 0 0 がエラー処理を実行した場合には、エラー報知（のめりこみ（依存）症対策の報知）を中止し、主制御部 3 0 0 が実行したエラー処理に対応するエラー報知に変更するのが好ましい。遊技店の係員等の復帰操作に無駄な時間をかけさせないためである。

【 0 2 6 9 】

また、上記実施形態で述べた次演出示唆演出において、所謂のめりこみ（依存）症対策の注意喚起演出を実行するようにしてもよい。例えば、次演出示唆演出が実行される期間のうちの一部の期間または全部の期間において、のめりこみ（依存）症対策の注意喚起演出を実行してもよい。次演出示唆演出に関する画像表示があっても、その表示態様によっては演出パートの特典画像の一部と認識されてしまう可能性があったが、注意喚起演出も実行されれば割り込んで実行される演出数が多くなることで、それらが特典画像の一部と認識される可能性を低くでき、さらには注意喚起演出によって遊技者を我に返させることが期待できるので、演出パートに集中していた遊技者が、冷静に次演出示唆演出を認識できるようになる場合がある。

【 0 2 7 0 】

< 実施形態のまとめ >

以上述べたように、上記実施形態の遊技台（例えば、スロットマシン 1 0 0 ）によれば、遊技の進行をカウントするカウント手段（例えば、第 1 副制御部 4 0 0 ）、と、複数の演出パートからなる第一の演出（例えば、特典演出）を実行する演出実行手段（例えば、スピーカ 2 5 2、2 5 7、各種ランプ 4 2 0、演出画像表示装置 1 5 7、主制御部 3 0 0、第 1 副制御部 4 0 0、第 2 副制御部 5 0 0 など）と、を備えた遊技台であって、前記第一の演出は、第一の演出パート（例えば、特典演出 A - 1）と、前記第一の演出パートの次の演出パートである第二の演出パート（例えば、特典演出 A - 2）と、を少なくとも備える演出であり、前記演出実行手段は、前記第一の演出を実行中に次の演出パートの実行を示唆する示唆演出（例えば、次演出示唆演出）を実行する手段であり、前記演出実行手段は、前記第一の演出パートを実行している場合であって第一の条件が成立した場合（例えば、A T モードにおける 5 ゲーム目開始）には、前記第一の演出パートの実行を継続するとともに前記示唆演出を実行する手段であり、前記演出実行手段は、前記第一の演出パートの実行を継続するとともに前記示唆演出を実行している場合であって第二の条件が成立した場合（例えば、A T モードにおける 6 ゲーム目開始）には、実行中の前記第一の演出パート及び前記示唆演出に代えて、前記第二の演出パートを実行する手段であり、前記第一の演出パートは、時間経過に応じて進行する演出（例えば、約 3 0 秒で構成された演出）であり、前記第一の条件は、前記カウント手段により前記第一の演出パートを開始してから N（N は自然数）遊技が経過したと判定された場合に成立する条件であり、前記第二の条件は、前記カウント手段により前記第一の演出パートを開始してから M（M > N、かつ M は 2 以上の自然数）遊技が経過したと判定された場合に成立する条件である、ことを基本的構成とする。

【 0 2 7 1 】

この基本的構成によれば、遊技進行のテンポに係わらず次の演出パートがあることを遊技者に確実に告知できるので、遊技進行のテンポが速い遊技者においても、実行中の演出が中断したのか、それとも最後まで実行されたのかの判断を容易とすることができる。加

10

20

30

40

50

えて、現演出パートを継続させたい遊技者は、遊技進行のテンポを遅くするなどの調整をすることができる。また、少なくとも1遊技以上に亘って示唆演出が実行されるので、次の演出パートの存在を遊技者に十分に認識させることができる。

【0272】

また、上記基本的構成において、遊技を開始させる操作を受け付ける操作受付手段（例えば、スタートレバー135、主制御部300）を備え、前記カウント手段は、前記操作受付手段に対する操作を受け付けることに基づいて、遊技の進行をカウントする手段である、ことを第一の好適な構成とする。

【0273】

この第一の好適な構成によれば、遊技開始の操作に基づいて遊技の進行をカウントするので、次の演出パートの存在を認識させやすい。

10

【0274】

また、上記基本的構成、第一の好適な構成において、前記第一の演出は、次の演出パートの実行を示唆する第二の示唆演出（例えば、継続演出）をさらに備え、前記演出実行手段は、前記第一の演出パートの実行を継続するとともに前記示唆演出を実行している場合であって前記第二の条件が成立した場合には、実行中の前記第一の演出パート及び前記示唆演出に代えて、前記第二の示唆演出を実行する手段であり、前記演出実行手段は、前記第二の示唆演出を実行した後、前記第二の示唆演出の内容に基づいて前記第二の演出パートを実行する手段である、ことを第二の好適な構成とする。

【0275】

20

この第二の好適な構成によれば、第一の演出パートが終了しても第二の示唆演出を介して次の演出パートである第二の演出パートを実行するので、第二の演出パートに対する期待感をさらに高めることができる。

【0276】

また、上記第二の好適な構成において、前記演出実行手段は、前記第二の示唆演出をL（Lは自然数）遊技の間、実行する場合、前記第二の演出パートをN-L（N>L）遊技の間、実行する手段である、ことを第三の好適な構成とする。

【0277】

この第三の好適な構成によれば、第二の示唆演出を実行しても第二の演出パートの期間は伸びることなく一定なので、遊技者にわかりやすい演出とすることができる。

30

【0278】

以上、本発明の実施の形態について説明してきたが、本発明は、上述した実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、本発明の実施の形態に対して種々の変形や変更を施すことができ、そのような変形や変更を伴うものもまた、本発明の技術的範囲に含まれるものである。例えば、上述した実施の形態や変形例を適宜組み合わせ用いてもよい。また、発明の実施の形態に記載された、作用及び効果は、本発明から生じる最も好適な作用及び効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用及び効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。

【符号の説明】

【0279】

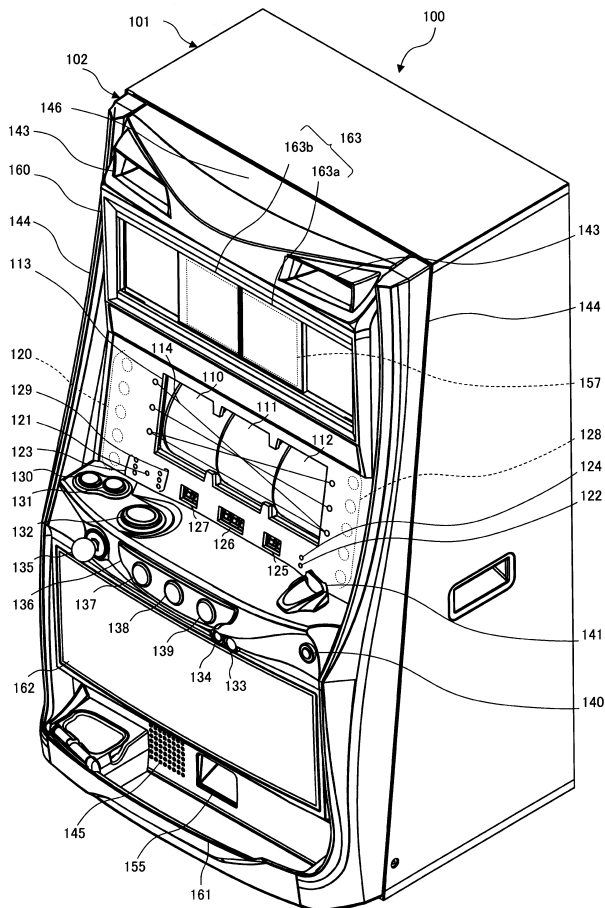
40

- 100 スロットマシン
- 110、111、112 リール
- 113 図柄表示窓
- 114 入賞ライン
- 129 遊技メダル投入ランプ
- 130、131、132 メダル投入ボタン
- 135 スタートレバー
- 137、138、139 ストップボタン
- 141 メダル投入口
- 157 演出画像表示装置

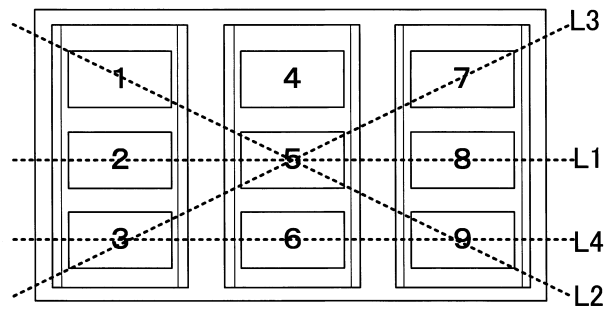
50

- 272、277 スピーカ
- 300 主制御部
- 400 第1副制御部
- 420 各種ランプ
- 500 第2副制御部

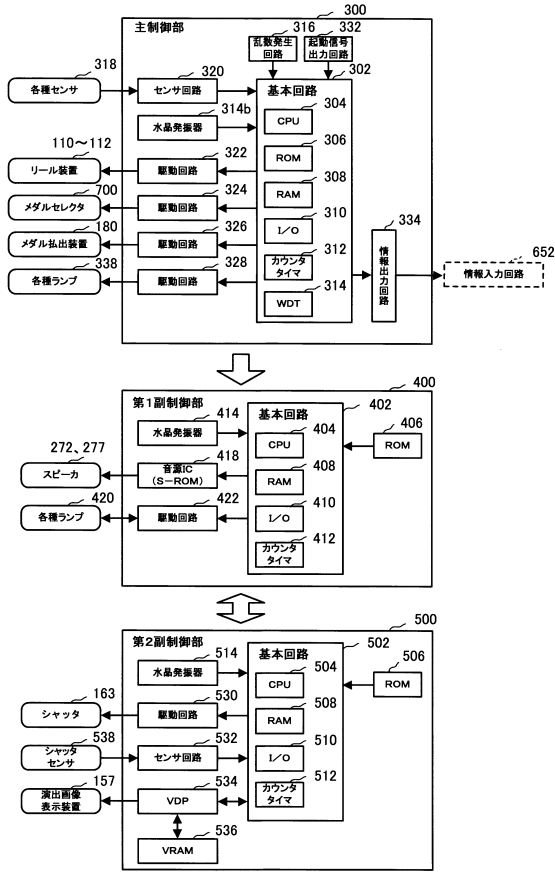
【図1】



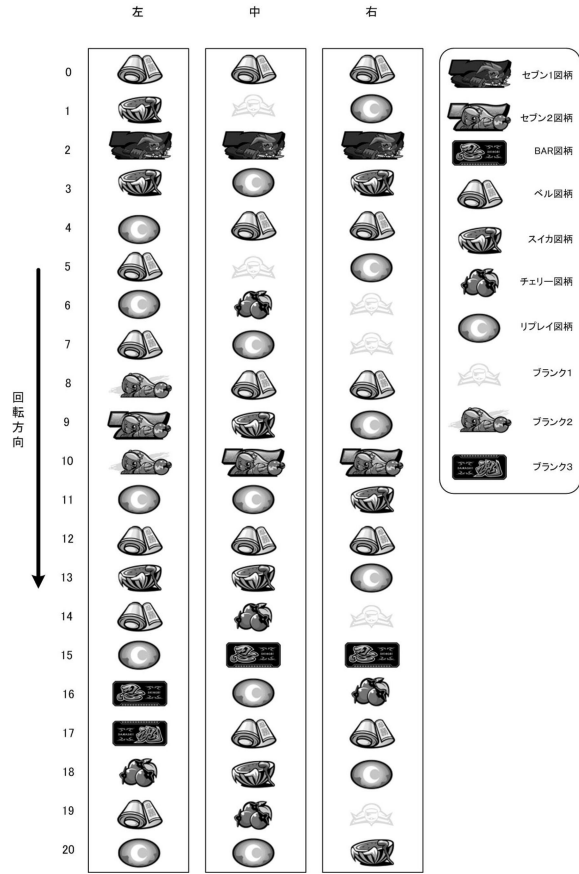
【図2】



【図3】



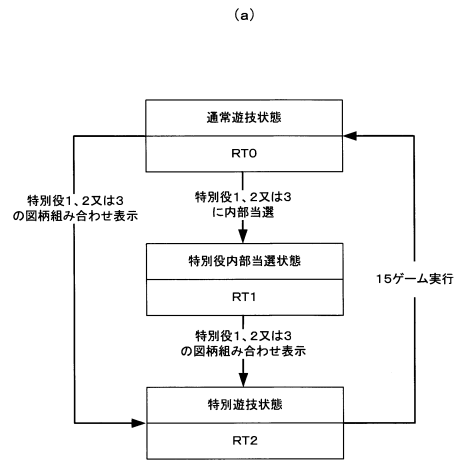
【図4】



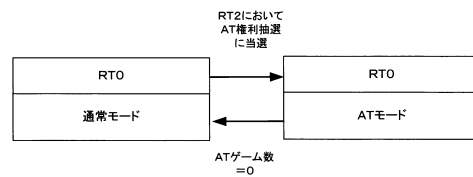
【図5】

役	図柄組合せ	付与数
特別役1		0
特別役2		0
特別役3		0
再遊技役		0
小役1		3
小役2		2
小役3		8

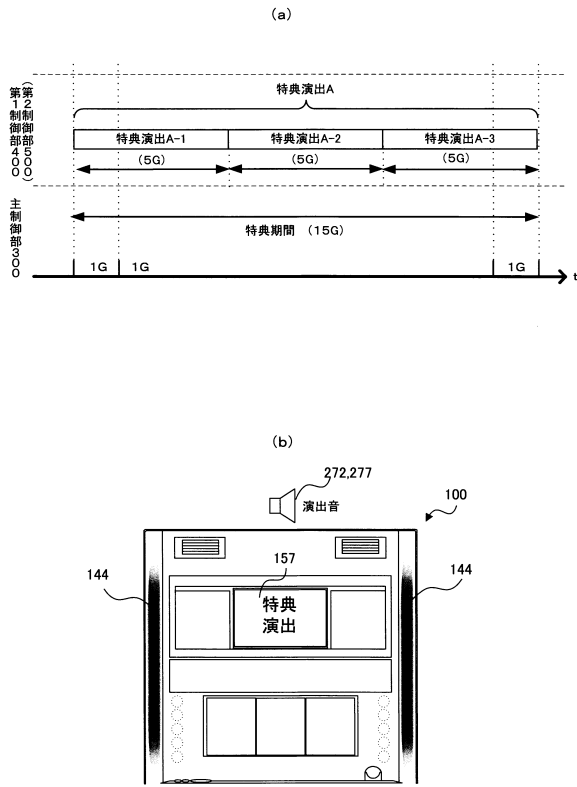
【図6】



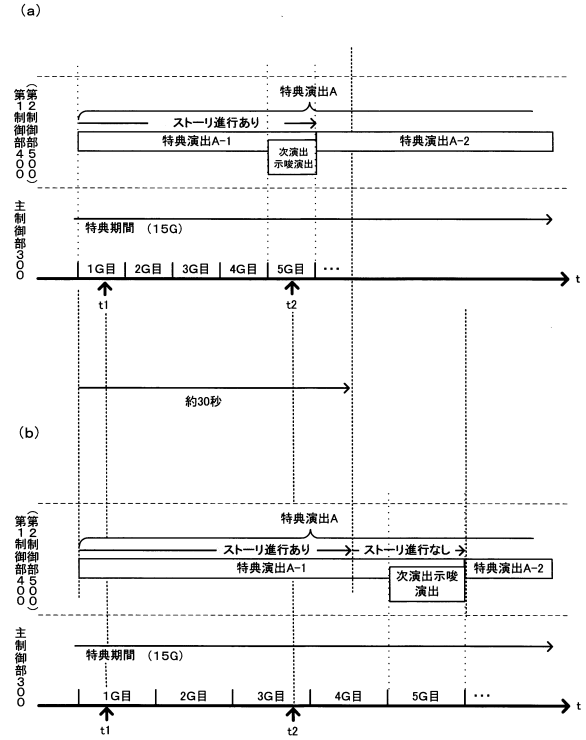
(b)



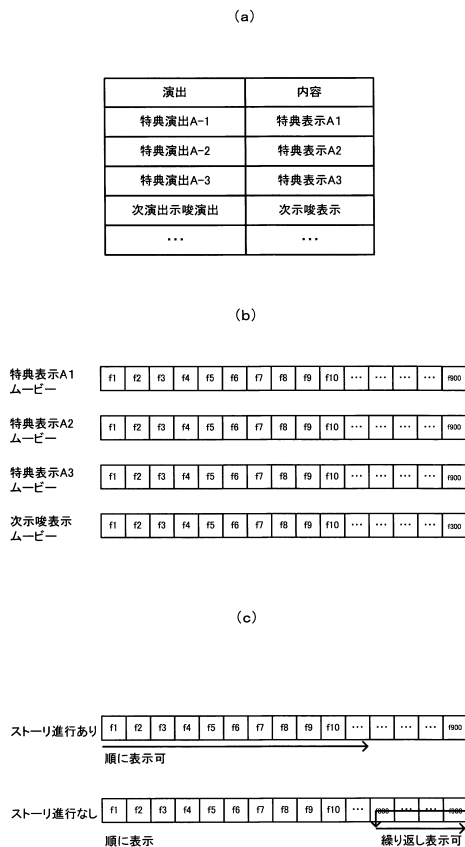
【図7】



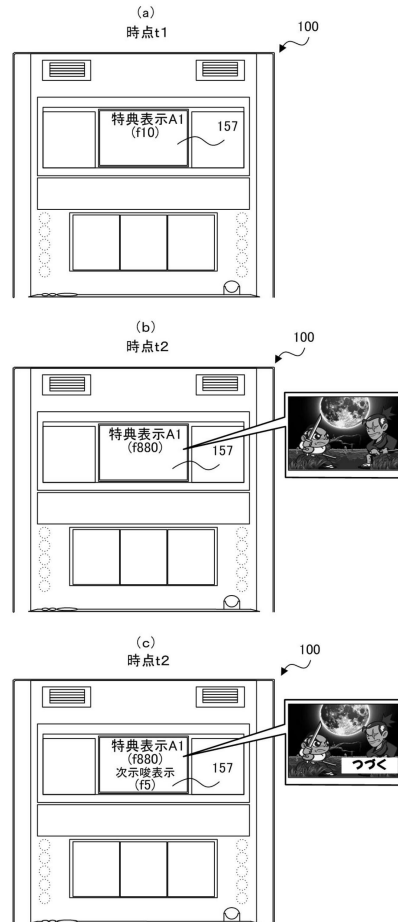
【図8】



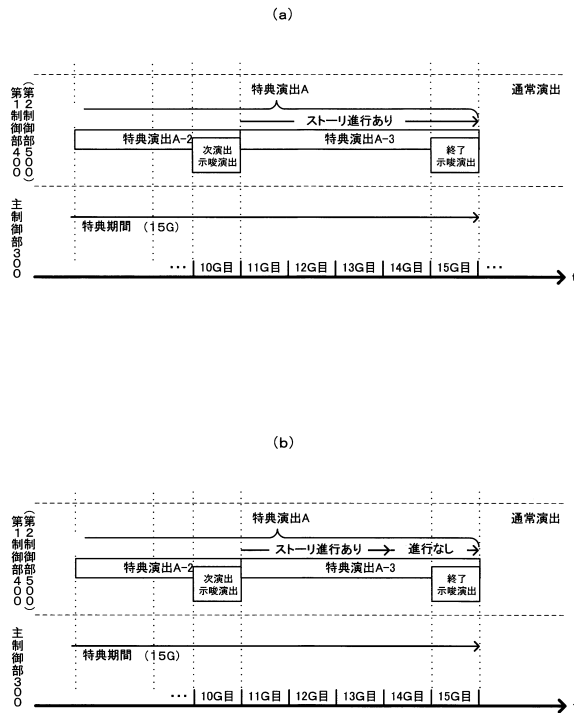
【図9】



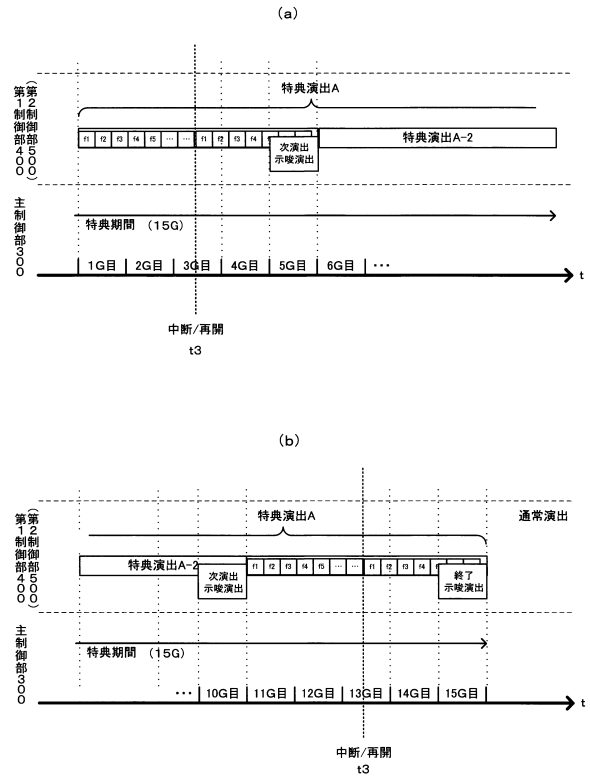
【図10】



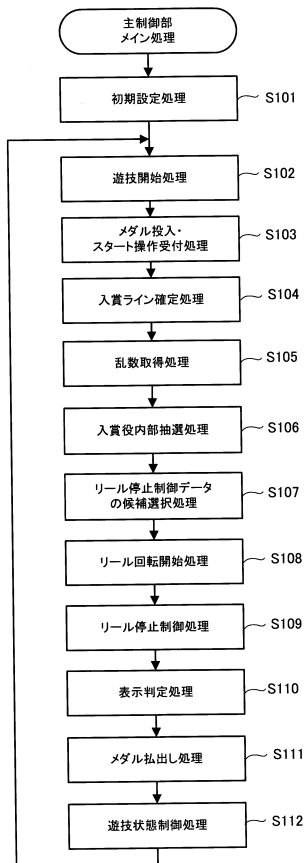
【図11】



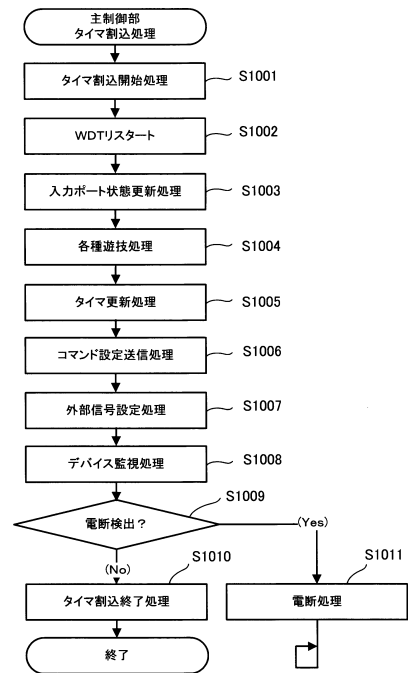
【図12】



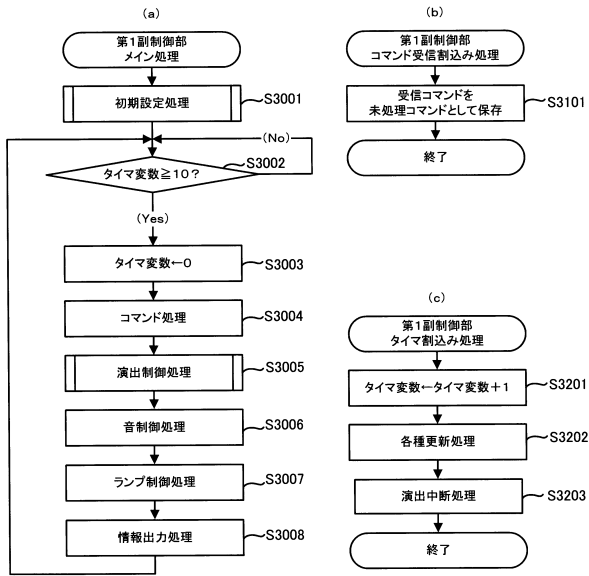
【図13】



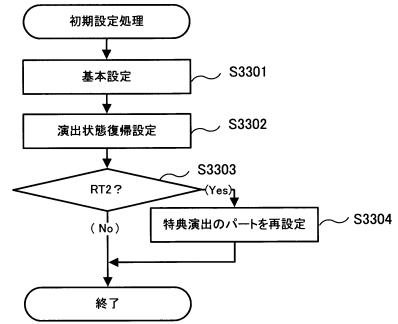
【図14】



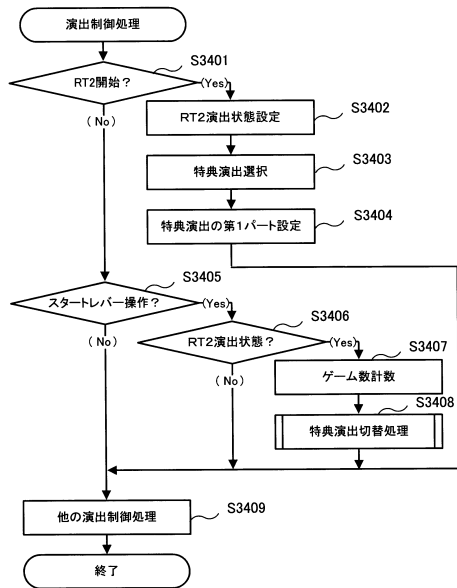
【図15】



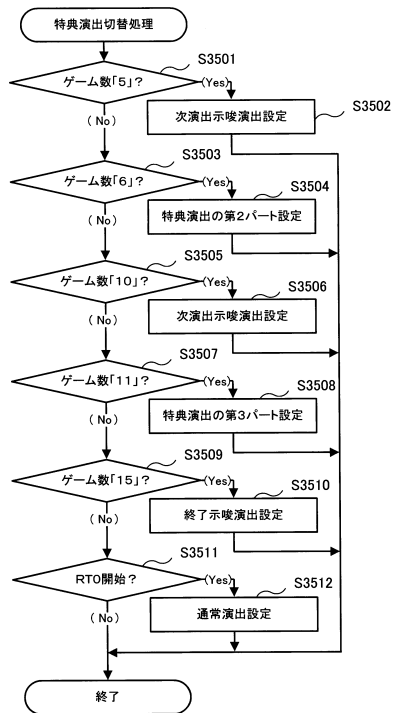
【図16】



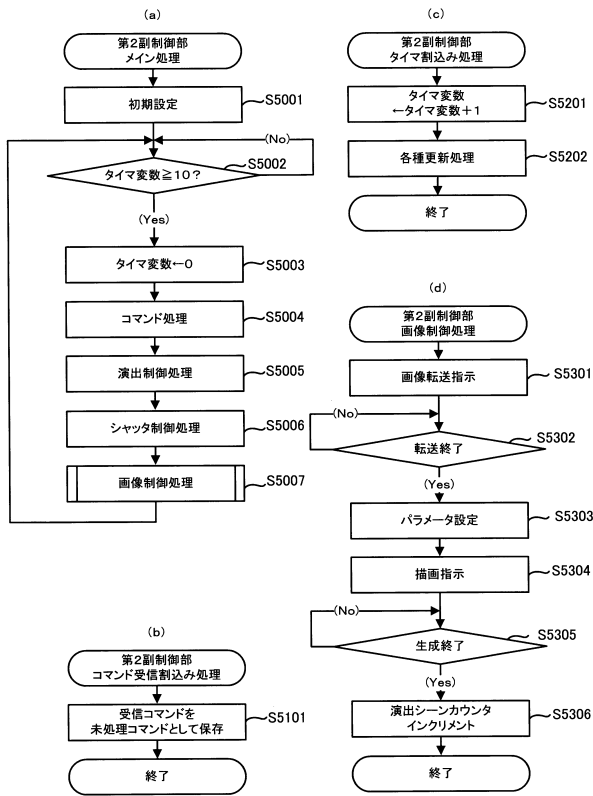
【図17】



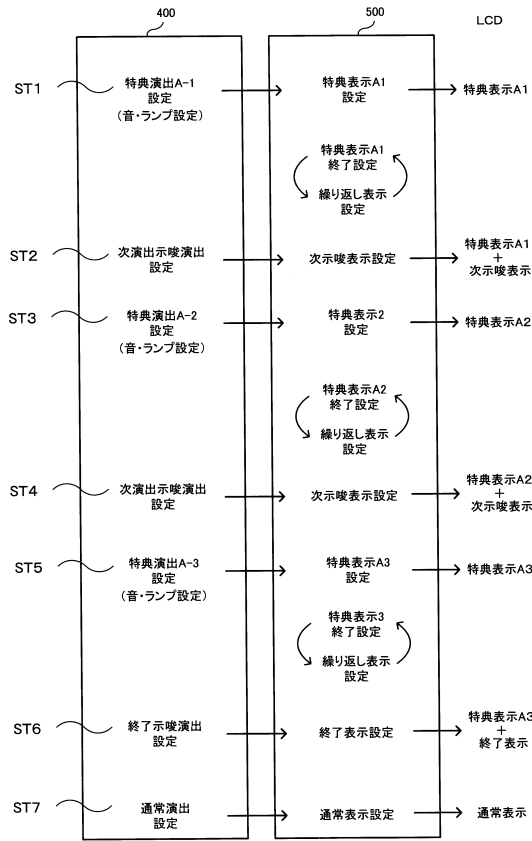
【図18】



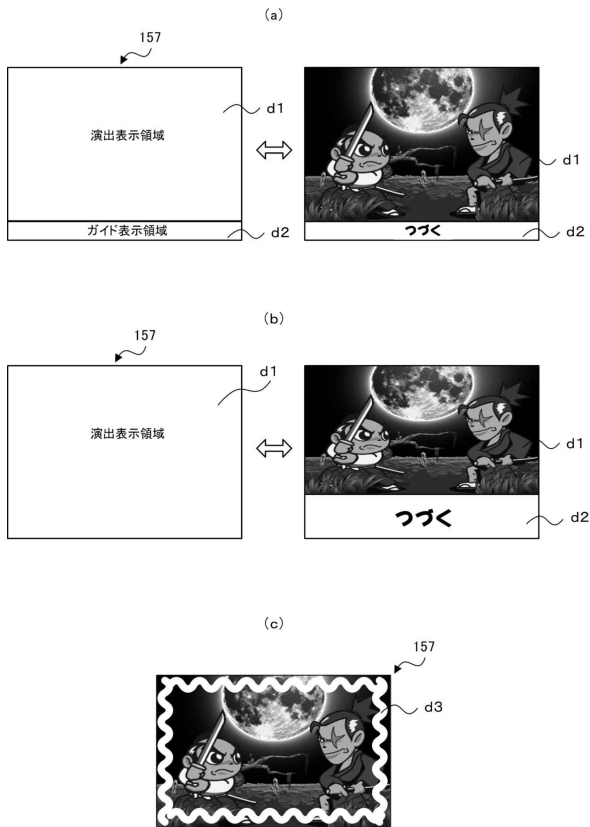
【図19】



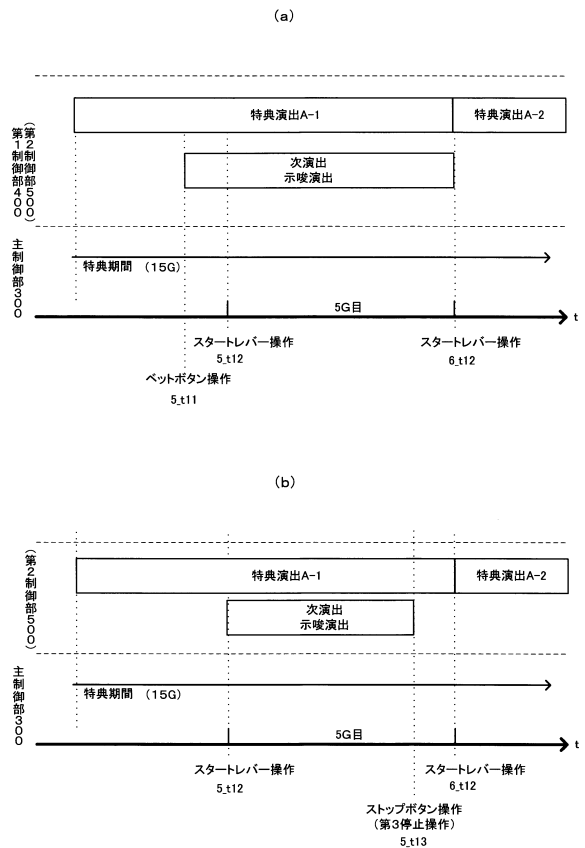
【図20】



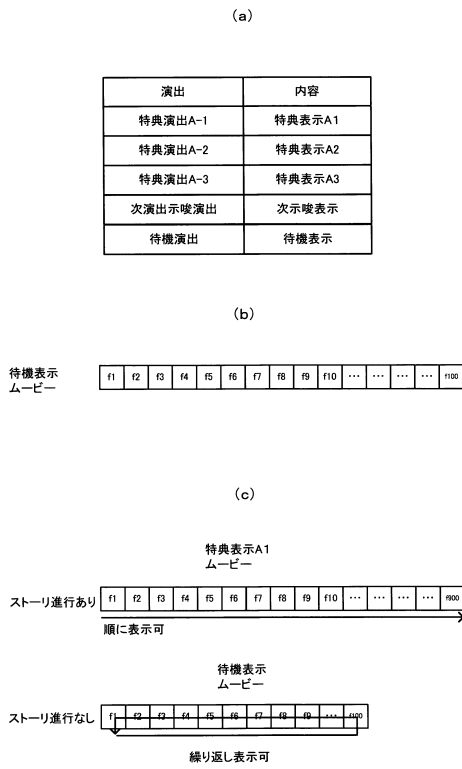
【図21】



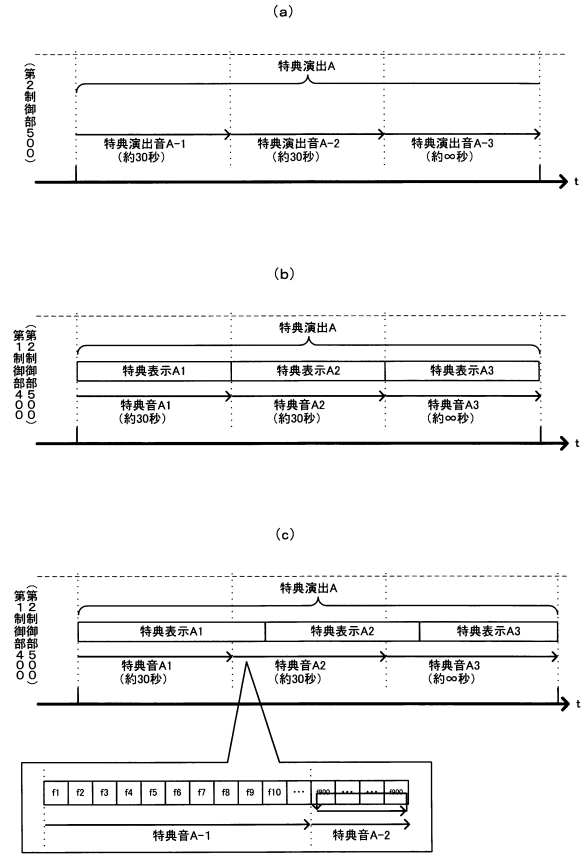
【図22】



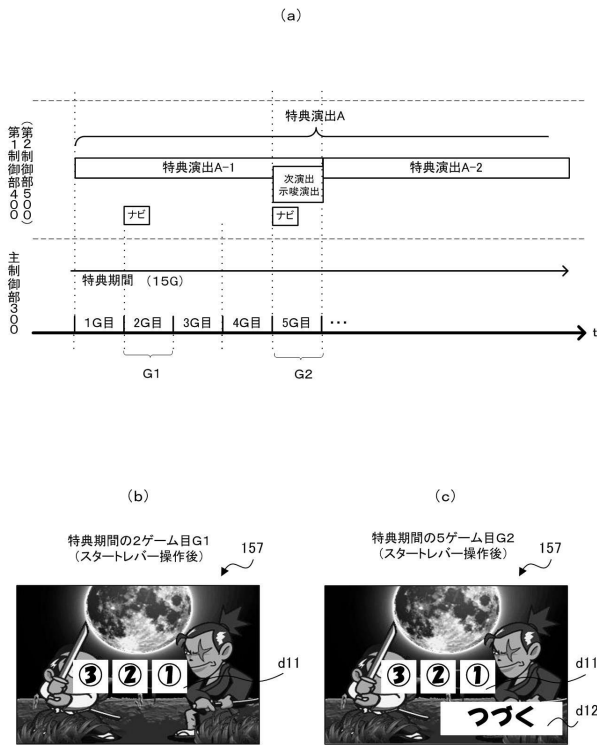
【図23】



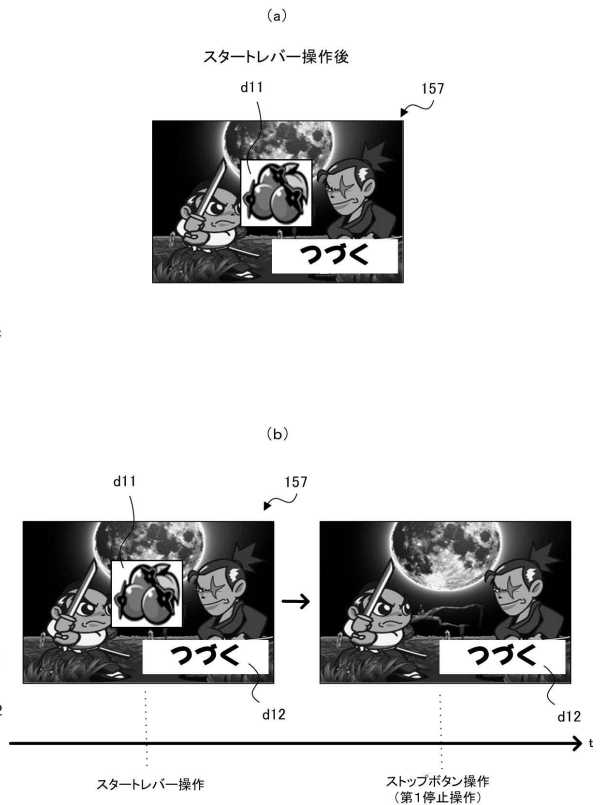
【図24】



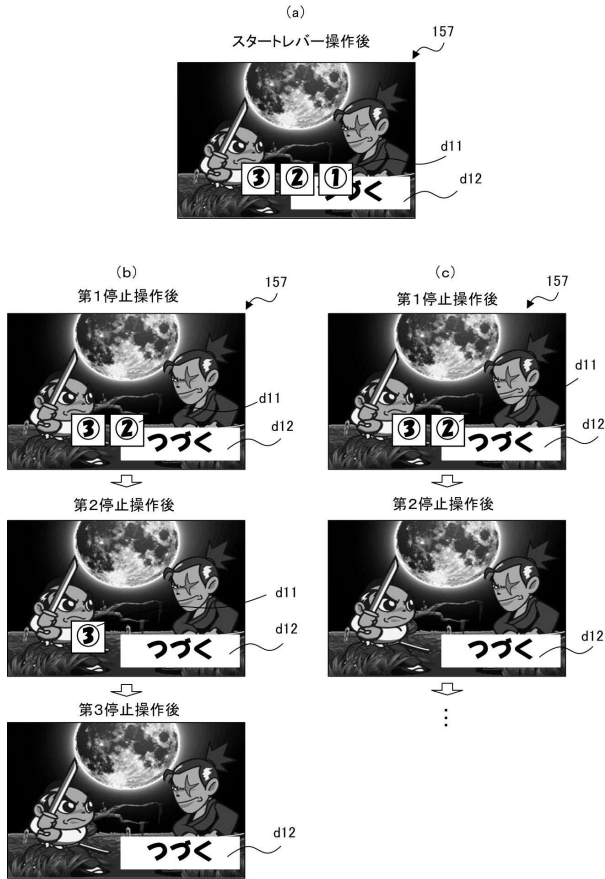
【図25】



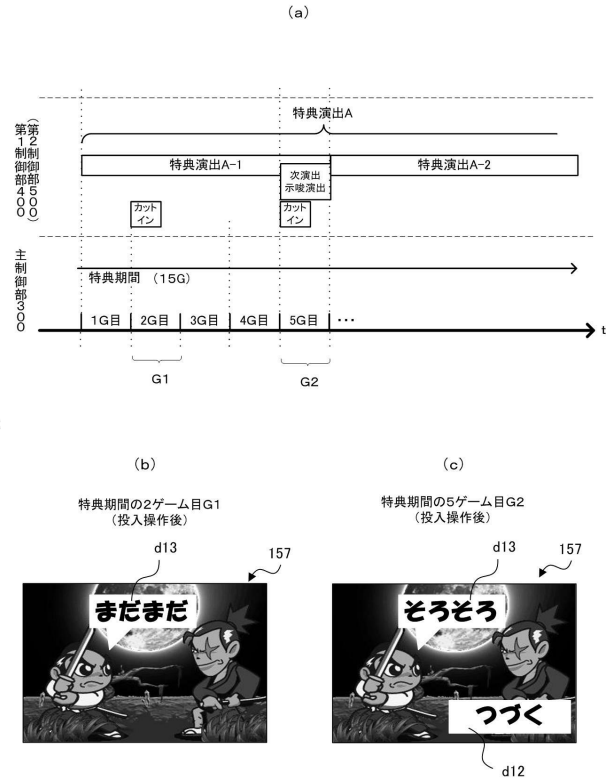
【図26】



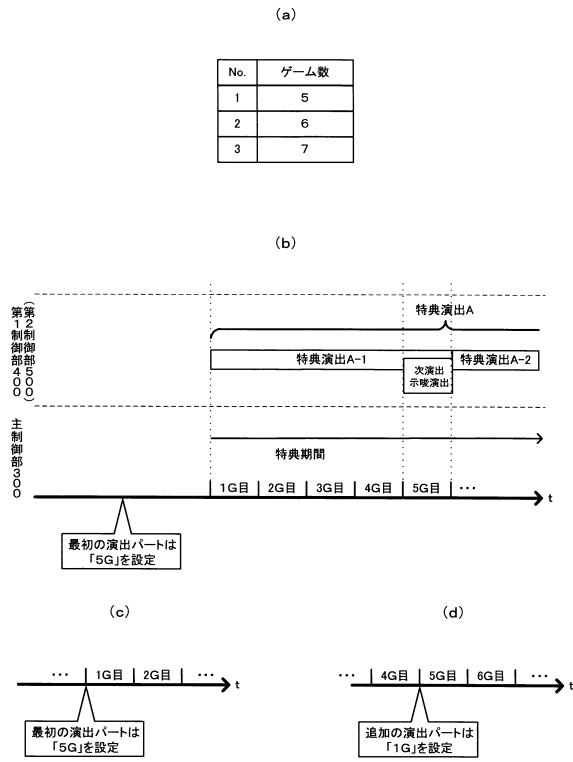
【図27】



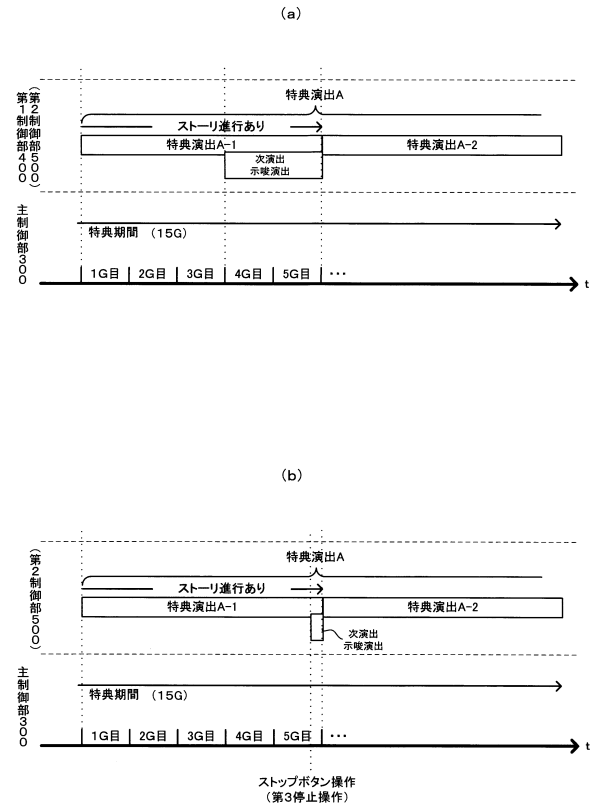
【図28】



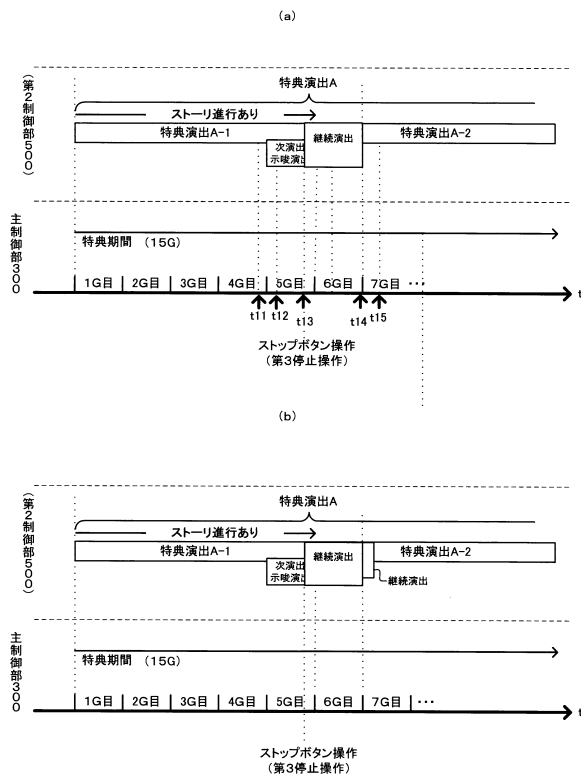
【図29】



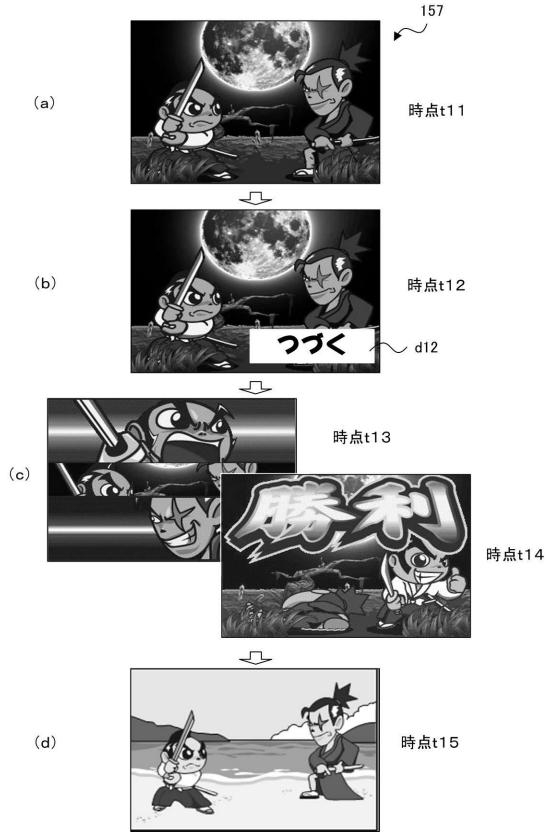
【図30】



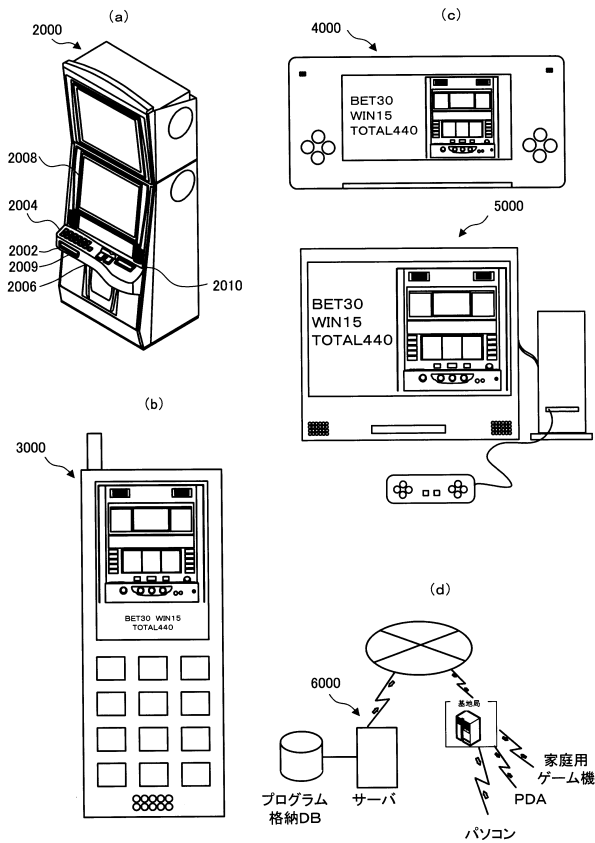
【図31】



【図32】



【図33】



フロントページの続き

(72)発明者 安藤 俊平
東京都台東区東上野一丁目1番14号 株式会社大都技研内

審査官 安藤 達哉

(56)参考文献 特開2015-066073(JP,A)
特開2015-139642(JP,A)
特開2015-130987(JP,A)
特開2013-017547(JP,A)
特開2015-029599(JP,A)
特開2013-102840(JP,A)
特開2015-100466(JP,A)
特開2008-136749(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04